NARUTO
SHIPPUDEN
PARTE 3 PARA 3D&T ALPHA!
TOKYO DEFENDER
東京ディフェンダー

TOKYO DEFENDER
東京ディフェンダー

Defensores, a Tokyo Defender chegou em um número múltiplo de 5. Para um periódico digital, com um assunto bem nichado igual ao RPG, comemorar sua vigésima quinta edição é algo muito excepcional!

Lembro que enviei meu primeiro texto para o "line-up" da Tokyo Defender #08. Parece que foi ontem, mas isso ocorreu em abril de 2019, exatos 04 anos atrás. O tempo passou bem rápido e graças a vocês, chegamos até aqui!

Para esta edição fiz um guia orientativo sobre como montar aventuras de RPG, temos a finalização da matéria de Naruto Shippuden, voltamos com a galeria de vilões da DC, afinal ainda faltam dois membros da Liga da Justiça para abordarmos, as fichas dos Power Rangers originais para comemorarmos os 30 anos da estreia da série, e uma pequena adaptação de John Wick e seu universo de assassinos.

Espero vê-los na próxima edição! Divulguem nossos materiais, para que possamos alcançar mais Defensores.

Como sempre, digam comigo: "É hora de morfar"!

Wellington Botelho

WELLINGTON BOTELHO
Editor-Chefe

DOUGLAS QUADROS
Editor-Executivo

WELLINGTON BOTELHO
HENRIQUE SANTOS
VITOR SOUZA
MAIKO DANTAS
Colunistas

GISELE QUADRO
HENRIQUE SANTOS
PEDRO MAYWORM
SAULO DANIEL
DANILO NUNES
WANDERSON GOUVÊA
Colaboradores

RAUL GALLI
Diagramação

WELLINGTON BOTELHO
DOUGLAS QUADROS
RAUL GALLI
Revisão

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A GUILHERME DEI SVALDI E KAREN SOARELE DA JAMBÔ EDITORA

04 DICAS: CRIANDO AVENTURAS

10 GALERIA DE VILÕES: CIBORGUE

19 ADAPTAÇÃO: NARUTO SHIPPUDEN

37 ADAPTAÇÃO: POWER RANGERS

45 ADAPTAÇÃO: JOHN WICK

TENHA MAIS RPG!
BRASIL
DRAGÃO
AVENTURAS • MAPAS • TOKENS • MONSTROS
ASSINE EM DRAGAOBRASIL.COM.BR
BRASIL
DRAGÃO
CHEFE DE FASE
DICAS DE MESTRE
RESENHAS
CHAINSAW MAN

Como escrever uma aventura de RPG

Defensores, sejam bem-vindos!

Uma das minhas principais queixas que eu vejo pela internet é a falta de material para jogo. Desde o lançamento desta versão do 3D&T, foi lançado oficialmente apenas a aventura da Belonave Supernova, para o cenário da Brigada Ligeira Estelar. Em contrapartida, existem vários suplementos para seu grupo começar a jogar uma campanha completa, principalmente para os jogos que usam a base do Sistema D20.

Então, a partir de agora, vou ensinar como montar uma aventura de RPG. Existem muitas técnicas narrativas para isso, como o famoso Kishotenketsu, que é utilizado em quase todos os roteiros de animes e mangás que tanto apreciamos. Teve como origem as poesias chinesas, mas logo caiu nas graças dos japoneses e coreanos. Diferentemente, da estrutura ocidental composta por três atos, a estrutura das suas narrativas contém quatro fases ou atos. Esses atos são divididos da seguinte forma:

» **KI:** introdução. Aqui somos apresentados à história e conhecemos os personagens e o mundo no qual eles habitam.

» **SHO:** desenvolvimento e contexto. Após a ambientação, identificamos a relação dos personagens entre si e com o ambiente, como também as conexões emocionais.

» **TEN:** conflito. Nesse ato temos a chamada reviravolta. É provável que não haja nenhum relacionamento com atos anteriores.

» **KETSU:** conclusão. Aqui vem a solução que reconcilia e resolve os acontecimentos das três narrativas anteriores.

No ocidente, a principal técnica narrativa é baseada em apenas três atos, tendo um Começo, um Meio e um Fim.

Lembro de ter aprendido nas aulas de História do Ensino Fundamental e Médio, que graças à Grécia Antiga, foi desenvolvida a literatura clássica em 800 a.C. cujas histórias passaram as eras até chegar no século XXI. Mas eles não foram os pioneiros, pois através de pesquisas arqueológicas, sabemos que existiu a Epopeia de Gilgamesh, possivelmente a obra literária mais antiga já produzida pelos seres humanos, composta por doze cantos com cerca de 300 versos cada um. A lenda conta a história de Gilgamesh, rei sumério e fundador da cidade de Uruk que governou a região por volta do ano 2.700 a.C.

Já os Vedas são os livros mais antigos escritos pelo povo Hindu. São quatro obras que formam a base do idioma "Sânscrito védico", de onde se originou posteriormente o clássico sânscrito. Esses livros sagrados foram inscritos em aproximadamente 1.500 a.C., mas possivelmente suas histórias são mais antigas que isso, pois eram transmitidas de forma oral antes dessa data.

Com toda essa longa introdução, espero que os Defensores tenham compreendido como é muito antigo e faz parte da nossa origem, o ato de contar histórias narrativas. A cultura de aventuras fantásticas foi popularizada pela criação de O Senhor dos Anéis, escrito por J.R.R. Tolkien, que se inspirou nas lendas da Europa, e que um dia chegou à existência de Dungeons & Dragons, e assim

voltamos ao RPG.

Brincando com as ferramentas tecnológicas que existem nos dias de hoje, pedi ajuda ao ChatGPT, e ele me retornou com um roteiro simples para você começar a construir uma boa história de RPG. Eis o resultado sugerido pela Inteligência Artificial:

1. Escolha um gênero e também um tema para a sua história.
2. Crie um enredo para a sua história.
3. Estabeleça as regras do jogo.
4. Crie um mapa.
5. Escreva as descrições dos locais.
6. Crie NPCs (personagens não jogadores).
7. Crie desafios.
8. Estabeleça recompensas.
9. Teste a história.
10. Ajuste a história.

Além de pedir esse roteiro ao ChatGPT, eu solicitei a criação de uma história para poder ilustrar cada uma das etapas. Inicialmente, a IA não entendeu o que eu necessitava para escrever essa matéria. Então mudei a estratégia na hora da pesquisa, e nós começamos a construir um texto, conforme a seguir:

ESCOLHA UM GÊNERO E TAMBÉM UM TEMA PARA A SUA HISTÓRIA

Nós vamos trabalhar com um clássico de RPG, a famosa aventura de fantasia medieval. O chatGPT sugeriu uma missão de encontrar um artefato lendário, que vai salvar o mundo de uma entidade maligna.

CRIE UM ENREDO PARA A SUA HISTÓRIA

Definido o tema, o chatGPT me enviou uma história curta:

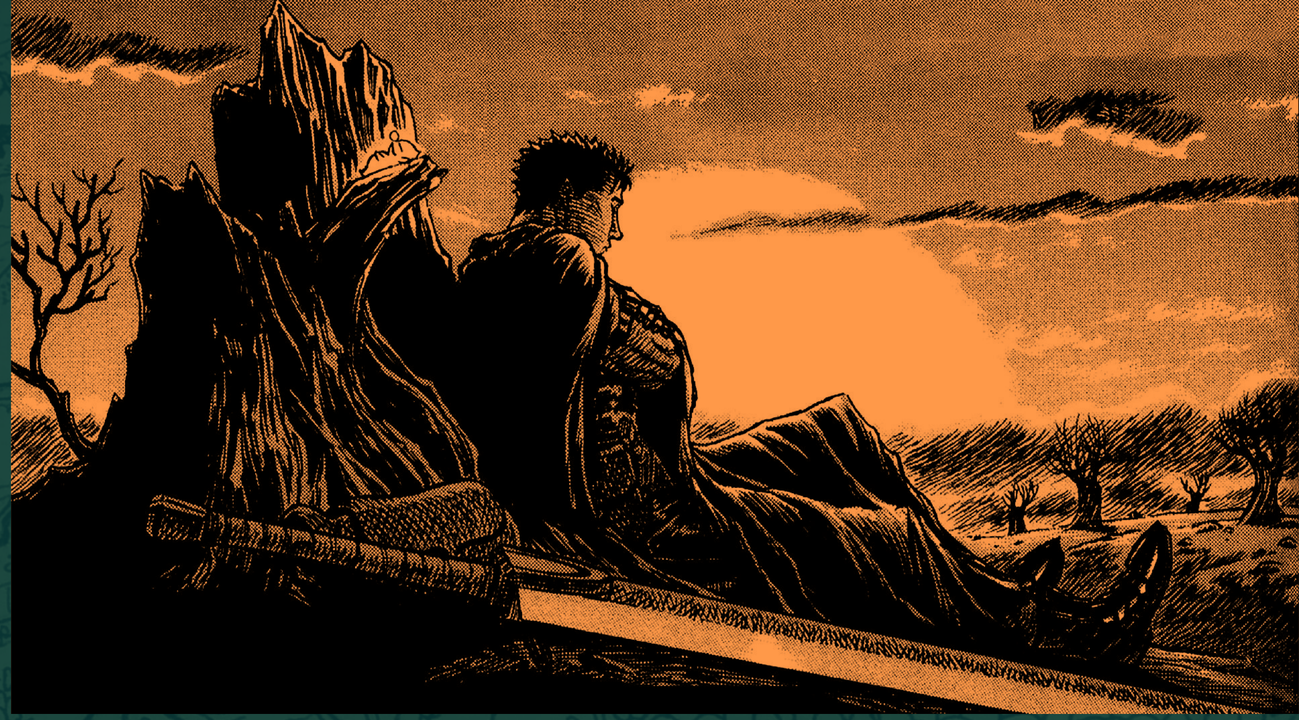
A história começa em uma cidade pequena e pacífica chamada Haven. Os habitantes desta cidade vivem em harmonia com a natureza, mas há algo misterioso acontecendo. Os habitantes começam a desaparecer misteriosamente e ninguém sabe o que está acontecendo.

Os jogadores são convocados para investigar o desaparecimento dos habitantes. Eles descobrem que um antigo artefato mágico está escondido em algum lugar da cidade e que alguém está tentando encontrá-lo. Os jogadores devem encontrar o artefato antes que caia nas mãos erradas.

Durante a sua jornada, os jogadores enfrentam muitos desafios, como armadilhas, desafios lógicos e criaturas lendárias. Eles também descobrem que a cidade está sendo ameaçada por um mal antigo que está tentando se libertar. Os jogadores devem usar toda a sua habilidade e coragem para salvar Haven e impedir que o mal se espalhe.

A partir deste ponto, eu comecei a refinar e cheguei numa história mais completa e detalhada:

Os jogadores chegam à cidade de Haven e são recebidos por um velho guarda da cidade. Ele os leva até o centro da cidade e lhes conta sobre o desaparecimento dos habitantes.



Guarda: "Bem-vindos a Haven. Estamos tendo problemas aqui. Muitos dos nossos habitantes desapareceram misteriosamente e ninguém sabe o que está acontecendo. Precisamos da sua ajuda para descobrir o que está acontecendo."

Os jogadores começam a investigar o desaparecimento dos habitantes e descobrem que um antigo artefato mágico está escondido em algum lugar da cidade. Eles também descobrem que alguém está tentando encontrá-lo.

Os jogadores devem usar toda a sua habilidade e coragem para salvar Haven e impedir que o mal se espalhe. Eles devem encontrar o artefato antes que caia nas mãos erradas e usá-lo para derrotar o mal.

O artefato mágico é conhecido como Pedra de Luz. É um objeto antigo e poderoso que foi criado há muito tempo por um antigo mago. Possui poderes mágicos que podem ser usados para derrotar o mal que ameaça a cidade. A Pedra de Luz é muito poderosa e deve ser usada com cuidado, pois pode ter consequências desastrosas se usada de forma incorreta.

A Pedra de Luz foi criada há muito tempo por um antigo mago chamado Zalazar. Ele era um mago muito poderoso e sábio que viveu há muitos séculos. Ele criou a Pedra de Luz como uma forma de proteger a cidade de Haven de qualquer mal que pudesse ameaçá-la. Para garantir que a Pedra de Luz permanecesse segura, Zalazar a escondeu em um lugar secreto na cidade. Ele criou um labirinto de passagens e salas, repleto de armadilhas e perigos, para manter a Pedra de Luz segura. Ele também criou um feitiço para que apenas aqueles que possuíssem o conhecimento e a sabedoria necessários para desvendar os segredos do labirinto pudessem encontrar a Pedra de Luz.

ESTABELEÇA AS REGRAS DO JOGO

A partir deste ponto, comecei a desenvolver os perigos que os jogadores iriam encontrar, e também como funcionaria a aventura. Eu perguntei à IA como funcionaria o Labirinto, quem protegia o local, quem estava atacando a cidade, e com isso, foi nascendo um pequeno mundo.

Zalazar preparou várias armadilhas no labirinto para proteger a Pedra de Luz. Algumas dessas armadilhas incluem poços de fogo, salas cheias de espinhos, portas que só podem ser abertas com palavras mágicas, e até mesmo monstros que guardam as passagens. Além disso, Zalazar também criou alguns enigmas e quebra-cabeças para aqueles que tentassem encontrar a Pedra de Luz.

Um dos enigmas para encontrar a Pedra da Luz é: "O que é pequeno, mas tem o poder de abrir portas?".

A resposta para esse enigma é: uma chave.

O que é mais alto do que uma árvore, mas nunca cresce? Resposta: O céu.

O que é verde quando está maduro e vermelho quando está cru? Resposta: Uma maçã.

O que tem quatro patas de manhã, duas à tarde e três à noite? Resposta: Um homem (que anda de manhã, usa muletas à tarde e usa uma bengala à noite).

O que é tão leve que nenhum vento pode levar? Resposta: Uma ideia.

O que é tão duro que nada pode quebrá-lo? Resposta: O amor.

Há muito tempo, o mago Zalazar criou um labirinto para proteger a Pedra da Luz, um objeto mágico de grande poder. Para proteger o labirinto, Zalazar criou um dragão de fogo, que se tornou conhecido como o Dragão da Pedra da Luz. O dragão era enorme e possuía escamas de fogo que brilhavam como o sol. Seus olhos eram como duas luas vermelhas e sua cauda era longa e fina.

Ignis é um dragão poderoso e temido, mas também é leal e protetor. Ele foi treinado para defender o labirinto e a Pedra da Luz de qualquer ameaça, e foi confiado ao mago Zalazar para proteger o labirinto de invasores. Embora seja poderoso e temido, Ignis é leal e protetor, e não tem intenção de causar mal aos jogadores que entram no labirinto.

CRIE UM MAPA E ESCREVA AS DESCRIÇÕES DOS LOCAIS

Para uma boa aventura acontecer se faz necessário construir um mundo, mesmo que seja uma pequena cidade e seus entornos. Como o chatGPT disse que em Haven existe um Labirinto, pedi para descrevê-lo e expandi:

Entre o centro da cidade de Haven e o Castelo de Haven, existe uma estrada sinuosa que sobe a montanha. A estrada é cercada por árvores altas e densas, e à medida que os jogadores se aproximam do castelo, eles começam a ver as muralhas e torres do castelo.

No meio da estrada, há uma cabine de transporte mecanizada, que os jogadores podem usar para chegar ao castelo mais rapidamente. A cabine é alimentada por uma máquina de vapor, que os jogadores podem acionar para ligar a cabine. A cabine se move ao longo de trilhos de ferro, que serpenteiam ao longo da montanha, e os jogadores podem desfrutar de uma vista espetacular enquanto viajam para o castelo.

O Castelo de Haven é um grande castelo de pedra que se ergue no topo de uma montanha. O castelo é cercado por uma muralha de pedra alta e grossa, com torres de vigia em cada canto. A entrada principal é protegida por duas grandes portas de ferro, que são abertas e fechadas diariamente. O castelo é cercado por um grande jardim, com árvores e flores coloridas. Há também um lago ao lado do castelo, que é usado para irrigar o jardim. Há também um grande pátio no centro do castelo, que é usado para eventos e celebrações.

A Biblioteca Real do Castelo de Haven é um lugar mágico e misterioso. É uma sala grande e luxuosa, com paredes de mármore e teto de vidro. O chão é coberto por tapetes macios e as paredes são decoradas com obras de arte antigas. Há estantes de livros de todos os tamanhos e estilos, que contêm todos os tipos de conhecimento. Há também uma grande mesa de leitura no centro da sala, onde os visitantes podem ler e estudar. Há também uma grande lareira no canto da sala, que mantém o lugar aquecido e aconchegante. A Biblioteca Real é um lugar mágico, onde os visitantes podem encontrar todos os tipos de conhecimento e se perder em um mundo de fantasia.

A estrada que liga o Castelo de Haven até a entrada do Labirinto secreto de Zalazar é longa e perigosa. A estrada é cercada por árvores altas e densas, que esconde muitos perigos. Há armadilhas ocultas, como armadilhas de armas e armadilhas de gás, que podem atacar os jogadores se eles não forem cuidadosos. Há também monstros selvagens, como lobos e ursos, que podem atacar os jogadores se eles não estiverem preparados. Além disso, há muitos perigos mágicos, como feitiços e magias malignas, que podem atacar os jogadores se eles não estiverem atentos. A estrada também é cercada por muitos perigos artificiais, como armadilhas mecânicas e armadilhas elétricas, que podem atrapalhar a jornada dos jogadores.

O Labirinto do mago Zalazar é um labirinto misterioso e perigoso, localizado no fundo de uma montanha. O labirinto é composto por vários andares, cada um com seus próprios perigos e armadilhas.

O primeiro andar é uma sala de entrada, onde os jogadores podem encontrar alguns tesouros e armas. A sala é decorada com estátuas de dragões e outros símbolos mágicos. Há também uma porta de ferro, que os jogadores devem abrir para avançar.

O segundo andar é uma sala de armadilhas, onde os jogadores devem usar suas habilidades para desativar as armadilhas e avançar. A sala é cheia de armadilhas, como armadilhas de fogo, armadilhas de água e armadilhas de pedra.

O terceiro andar é uma sala de monstros, onde os jogadores devem lutar contra monstros selvagens e mágicos. A sala é cheia de monstros, como dragões, orcs, goblins e outras criaturas mágicas.

O quarto andar é uma sala de magia, onde os jogadores devem usar magia para desvendar os segredos do labirinto. A sala é cheia de livros antigos e artefatos mágicos, que os jogadores devem usar para desvendar os segredos do labirinto.

O quinto andar é uma sala de tesouros, onde os jogadores podem encontrar tesouros e armas mágicas. A sala é cheia de tesouros, como armas mágicas, armaduras e outros artefatos valiosos.

O sexto andar é uma sala de desafios, onde os jogadores devem superar desafios para avançar. A sala é cheia de desafios, como quebra-cabeças, enigmas e outros desafios mágicos.

O sétimo andar é uma sala de dragões, onde os jogadores devem enfrentar o Dragão Vermelho para chegar à Pedra da Luz.

CRIE NPCS

Uma cidade possui habitantes e eles conduzirão os jogadores pela história. Os NPCs são ferramentas essenciais para o Mestre interagir com os jogadores. Dei comandos para IA desenvolver algumas pessoas interessantes nessa grande aventura:

O velho guarda da cidade de Haven se chama Joram. Ele é um guarda experiente e leal que ajuda os jogadores a descobrir o que está acontecendo na cidade.

Pedi para o chatGPT criar algumas cenas extras com Joram:

O guardião da Pedra da Luz enfrentando alguns inimigos disse: "Eu sei que vocês estão aqui para me roubar a Pedra da Luz. Mas eu não vou deixar que isso aconteça. Eu vou usar todos os meus poderes para proteger a Pedra da Luz e impedir que o Senhor das Trevas se liberte".

Um dos seguidores do Senhor das Trevas disse: "Não se preocupe, guardião. Nós não vamos deixar que você segure a Pedra da Luz por muito tempo. Nós vamos roubar a Pedra da Luz e libertar o Senhor das Trevas".

O guardião da Pedra da Luz respondeu: "Vocês não vão conseguir. Eu vou usar todos os meus poderes para proteger a Pedra da Luz e impedir que o Senhor das Trevas se liberte".

Joram informa aos jogadores quando eles chegam na cidade de Haven que os habitantes estão desaparecendo porque um mal antigo está tentando se libertar. O mal antigo está usando o poder da Pedra da Luz para tentar se libertar e ameaçar a cidade. Os jogadores precisam encontrar a Pedra da Luz e usá-la para selar o mal antigo e salvar Haven.

Como o chatGPT criou um antagonista para os jogadores, pedi para que ele detalhasse melhor quem seria o Senhor das Trevas:

O grande mal que está tentando se libertar usando a Pedra da Luz é conhecido como o Senhor das Trevas. Ele é um ser mítico e maligno que foi preso há muito tempo. Ele tem o poder de controlar as mentes das pessoas e usar seus poderes para destruir tudo o que encontrar em seu caminho. Se ele conseguir se libertar, ele pode destruir Haven e todos os seus habitantes.

O Senhor das Trevas foi preso na cidade de Haven porque os antigos habitantes da cidade usaram a Pedra da Luz para selar o mal. A Pedra da Luz tem o poder de selar o mal e impedir que ele se liberte. Por isso, o Senhor das Trevas está preso na cidade de Haven e os jogadores precisam encontrar a Pedra da Luz para selar o mal e salvar Haven.

Existem alguns seguidores do Senhor das Trevas que estão tentando ajudá-lo a se libertar. Estes seguidores estão usando seus poderes para roubar a Pedra da Luz e libertar o Senhor das Trevas. Os jogadores precisam encontrar e derrotar esses seguidores para recuperar a Pedra da Luz e salvar Haven.

Os seguidores do Senhor das Trevas são conhecidos como os Cavaleiros Negros. Eles são uma antiga ordem de guerreiros que serviram ao Senhor das Trevas há muitos séculos. Eles acreditam que a Pedra da Luz é a chave para libertar o seu mestre e trazer o caos e destruição para o mundo. Eles estão em busca da Pedra da Luz na cidade de Haven para libertar o Senhor das Trevas e destruir o selo mágico.

O capitão mortal é conhecido como Sir William. Ele é um cavaleiro experiente e tem servido ao Senhor das Trevas por muitos anos. Ele é o líder dos Cavaleiros Negros e está em busca da Pedra da Luz para libertar o seu mestre e destruir o selo mágico. Ele é um guerreiro feroz e tem lutado bravamente contra os inimigos do Senhor das Trevas.

Sir William é um homem alto e musculoso, com cabelos escuros e olhos azuis. Ele usa uma armadura prateada e tem um escudo com o símbolo do Senhor das Trevas. Ele carrega uma espada longa e afiada, que usa para lutar contra os inimigos do Senhor das Trevas. Ele serviu ao Senhor das Trevas desde a infância. Ele foi criado em uma família de guerreiros e foi treinado para lutar pelo Senhor das Trevas. Ele acredita que a Pedra da Luz é a chave para libertar o seu mestre e trazer o caos e destruição para o mundo. Ele está determinado a encontrar a Pedra da Luz e libertar o Senhor das Trevas. A espada de Sir William é conhecida como a Espada do Caos. Ela foi forjada pelo Senhor das Trevas e tem o poder de controlar a escuridão e o caos. Quando a espada é usada, ela libera um poderoso raio de energia que pode destruir qualquer inimigo. Além disso, ela também tem o poder de absorver a energia dos inimigos e usá-la para fortalecer o seu mestre.

Sir William é protegido por um feitiço do Senhor das Trevas, conhecido como "Feitiço do Escudo Negro", cria uma barreira mágica que impede que qualquer inimigo se aproxime dele. A única maneira de derrotá-lo é encontrar o feitiço e desfazê-lo. O feitiço é muito poderoso e só pode ser desfeito por alguém com grande conhecimento de magia.

Os jogadores precisarão sobrepujar a proteção mágica que o Senhor das Trevas concedeu a seus asseclas. Para isso, foi desenvolvido um outro NPC para ser um ponto de apoio:

Os jogadores deverão procurar por um antigo livro de magia que contenha o feitiço do Escudo Negro. O livro está escondido na Biblioteca Real de Haven, localizada no Castelo de Haven. A biblioteca é guardada por magos poderosos e só pode ser acessada com a permissão do rei.

O Rei é leal ao guardião, mas teme o Senhor das Trevas e seu poder. Ele sabe que o feitiço do Escudo Negro é muito poderoso e teme que o Senhor das Trevas possa usá-lo para destruir o reino. Por isso, ele tem mantido o livro escondido e protegido na Biblioteca Real de Haven.

Os jogadores deverão provar ao Rei Reymond que são leais ao guardião e que estão dispostos a enfrentar o Senhor das Trevas. Eles deverão mostrar ao Rei que são capazes de derrotar Sir William e salvar o reino. Se conseguirem convencer o Rei, ele permitirá que eles entrem na Biblioteca Real de Haven para procurar o livro de magia que contém o feitiço do Escudo Negro.

CRIE DESAFIOS

Quando os jogadores passarem pelos primeiros obstáculos, enfrentando alguns Cavaleiros Negros e indo até o Castelo de Haven, conduza o grupo até a entrada do Labirinto de Zalazar, onde ocorrerão algumas cenas:

Os jogadores entram no Labirinto de Zalazar e enfrentam o Sir William. Eles usam suas habilidades e magia para enfrentar Sir William e desfazer o feitiço de proteção. Eles usam táticas de combate para enfraquecer Sir William e conseguem derrotá-lo momentaneamente. Os jogadores usam suas armas para atacar Sir William e usam magia para se proteger dos ataques. Eles também usam magia para confundir Sir William e desorientá-lo. Para desfazer o feitiço de Escudo Negro, os jogadores usam magia para criar um escudo mágico que se sobrepõe ao Escudo Negro. Eles usam magia para absorver o poder do Escudo Negro e desfazê-lo. Eles também usam magia para criar um vínculo entre o Escudo Negro e o escudo mágico, permitindo que o poder do Escudo Negro seja absorvido pelo escudo mágico. Com isso, os jogadores conseguem derrotar Sir William e desfazer o feitiço de proteção.

Após passarem pelos sete andares do Labirinto, os jogadores enfrentarão o desafio final para obterem a Pedra da Luz. Faça o seguinte:

Para vencer o desafio da Pedra da Luz, os jogadores terão que usar sua inteligência e habilidades para superar as armadilhas que o dragão colocou para proteger o artefato. Eles também terão que usar magia para enfrentá-lo.

Para derrotar o Dragão Vermelho do Labirinto de Zalazar, os jogadores terão que:

1. Encontrar e destruir os quatro cristais que o dragão usa para se proteger.

2. Vencer os desafios e armadilhas do labirinto.

3. Usar magia para enfrentar o dragão.

4. Vencer o dragão em um duelo de magia.

5. Recuperar a Pedra da Luz.

O Mestre é livre para conduzir o grupo a completarem esses objetivos em qualquer ordem. Espalhe os cristais entre os andares. Não perca muito tempo no Labirinto, para que não fique repetitivo. Invista para que ocorram roleplays nesses momentos dramáticos.

Após recuperarem a Pedra da Luz, os jogadores precisarão ativar seus poderes para derrotarem o Senhor das Trevas. Isso vai acontecer através da ativação de um selo mágico. Descreva o seguinte:

O selo mágico é uma barreira mágica criada através da Pedra da Luz. É uma barreira que sela o mal e impede que ele se espalhe. O selo é formado por vários símbolos mágicos e runas que são usados para canalizar a magia da Pedra da Luz. O selo é criado usando a magia do antigo mago Zalazar e as habilidades dos jogadores. Uma vez criado, o selo mágico selará o mal e impedirá que ele se espalhe.

Os elementos necessários para criar o selo mágico são:

1. A Pedra da Luz.

2. A magia do antigo mago Zalazar.

3. As habilidades dos jogadores.

4. Símbolos mágicos e runas.

5. Uma fonte de energia mágica para canalizar a magia da Pedra da Luz.

Os habitantes que desapareceram da cidade de Haven estão presos dentro do selo mágico. O selo foi criado para selar o mal e impedir que ele se espalhe, mas acabou prendendo os habitantes dentro dele. Após resgatarem os desaparecidos e selarem o Senhor das Trevas, a cidade de Haven estará a salvo e os jogadores partirão para novos desafios.

ESTABELEÇA RECOMPENSAS

Forneça aos jogadores alguns prêmios ao longo da história, para que eles fiquem estimulados a conseguirem mais, seja interpretando muito bem seu personagem na hora do "roleplay", seguindo as características de sua ficha como um Código de Honra, ou salvando um outro jogador ou NPC etc., o importante é reforçar esse bom comportamento durante a sessão. Aqui estão alguns exemplos:

Experiência: Ganhar experiência é a forma mais comum de recompensa em RPGs. A experiência é usada para aumentar o nível dos personagens e desbloquear novas habilidades.

Itens: Os jogadores podem ganhar itens úteis, como armas, armaduras, poções etc. Estes itens podem ser usados para ajudar os jogadores a superar os desafios da aventura.

Moedas: Moedas são usadas para comprar itens e equipamentos.

Recursos: Os jogadores podem ganhar recursos, como madeira, ferro, ouro, etc. Estes recursos podem ser usados para construir novas estruturas ou melhorar as existentes.

Conhecimento: Os jogadores podem ganhar conhecimento sobre o mundo do jogo, como histórias, lendas, mitos etc. Estes conhecimentos podem ajudar os jogadores a entender melhor o jogo e a tomar decisões mais informadas.

TESTE E AJUSTE A HISTÓRIA

Depois de todos esses passos, chegou a hora de jogar e verificar o que funciona com seus jogadores. Sinta-se livre para improvisar, cortando ou adicionando pontos. Todas as aventuras funcionam como guias e não precisam ser seguidas 100% das vezes. Defensores, com isso me despeço e nos vemos na próxima coluna! Nos enviem seus feeback, para que possamos personalizar ainda mais as nossas matérias.

Até a próxima!

WELLINGTON BOTELHO

CIBORGUE

PARA 3D&T ALPHA

(ou: Como montar seu personagem através dos principais inimigos dele)

GALERIA DE VILÕES

Como você já viu em edições passadas da Tokyo Defender, nós apresentamos as galerias de vilões de grande parte da Liga da Justiça: Super-Homem, Batman, Mulher-Maravilha, Flash e Aquaman. Da formação clássica, fica faltando nós apresentarmos apenas de três: Lanterna Verde, Caçador de Marte e Ciborgue – para quem acompanha a Liga da Justiça nos quadrinhos nas últimas três ou quatro décadas, já sabe que o Caçador de Marte foi substituído pelo Ciborgue, que até então era exclusivo dos Novos Titãs. Vamos então aproveitar este personagem de grande carisma, mas pouco desenvolvimento individual nos quadrinhos, para mostrar que ele possui uma interessante galeria de vilões. Através destes vilões, podemos entender muito mais certas nuances neste personagem e com aventuras centradas no Ciborgue podem ser até que bem diversas. Com isso, você pode usar as dicas aqui para quando for criar seu próprio personagem, pensando não só no que seu personagem faz, mas quais os adversários mais adequados e simbólicos a ele.

RON EVERS, H8-BIT: ANTES AMIGO, AGORA INIMIGO

Esse tipo de inimigo é bem manjado: antigo amigo de infância, ex-parceiro(a) de vida, familiar, animal de estimação... Por alguma razão, a amizade se transformou em rivalidade ou ódio, e aquela pessoa ou animal tão importante na vida do herói e eternamente presente em suas lembranças é agora um amargo lembrete de alguém que deseja nada menos que o herói sofra. No caso de Ciborgue, tanto seu amigo Ron Evers como Keiji Otari decidiram praticar atos criminosos que os afastaram de Victor Stone e seu caráter.

Ron Evers invadiu os Laboratórios S.T.A.R. quando suspeitou que Ciborgue seria utilizado como arma militar, com a intenção de explodir tudo. Porém, Ciborgue o impediu e eles entraram em conflito direto, com Evers quase morrendo. O que Ron pensava que seria feito com seu amigo acabou acontecendo com ele próprio: foi transformado em uma outra versão de ciborgue e ele sim utilizado para fins militares, de maneira que Ron Evers se tornou o arquétipo mais emblemático de "cópia maligna" de Ciborgue.

Já Keiji Otari criou um jogo com Victor chamado Perilandria quando eram ainda muito jovens. Keiji conseguiu as senhas dos Laboratórios S.T.A.R. com a ajuda de Victor e invadiu seus computadores, sendo no entanto pego e preso, sem que nunca fosse descoberto que Victor teve participação. Na detenção juvenil, Keiji apanhava constantemente e não tinha permissão para acessar computador algum, embora tenha encontrado um Game-Boy que ele consertou e passou a expandir o universo de

Perilandria e inclusive criou uma cópia de si para existir eternamente nesta realidade. Certo dia, Ciborgue acessou Perilandria através de um Tubo de Explosão, sem saber como fazer isso. A identidade de Keiji em Perilandria, nomeando a si mesma de H8-Bit, direcionou então sua existência a matar Victor por ter sido preso sem que nada ocorresse a Victor.

RON EVERS [28N]

F3 H2 R3 A4 PDF5
15 PVS 15 PMS

VANTAGEM ÚNICA: *Ciborgue (Cérebro Orgânico).*

KIT: *Clérigo Clandestino – Primeira Igreja de Antitecnocracia (Apostolização, Fingir inocência).*

VANTAGENS E SUPERPODERES: *Adaptador, Comunicação, Domínio de Elemento (máquinas), Sentidos Especiais II (Audição Aguçada, Infravisão, Radar, Rádio, Senso de Direção, Visão Aguçada), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo.*

DESVANTAGENS: *Implantes Visíveis, Insano (Dupla Personalidade – assassino a serviço de Elias Orr).*

PERÍCIAS: *Crime, Manipulação.*

H8-BIT [14N]

F1 H4 R2 A2 PDF0
10 PVS, 20 PMS

VANTAGEM ÚNICA: *Humano.*

DANO: *Esmagamento (Força)*

KIT: *Jovem Prodígio (Insight Dinâmico, Sacada Jovial).*

VANTAGENS E SUPERPODERES: *Adaptador, Criar Objeto (itens pixelizados), Domínio de Elemento (itens pixelizados), Perito (Computação), PMs Extras x1, Teleporte.*

DESVANTAGENS: *Ambiente Especial (Perilandria), Restrição de Poder (Muito Comum: fora de Perelandria).*

PERÍCIAS E ESPECIALIZAÇÕES: *Criptografia, Jogos, Máquinas, Webdesign.*

REDE (GRID), MALWARE, MÁQUINA ASSASSINA (MURDER MACHINE): O EXTREMO DO HERÓI

Em diversas ocasiões, o herói pode simbolizar um efeito que o torna sobrenatural, porém ainda mantendo parte de sua natureza humana. Pode ser por ele ser um filho de humano com uma raça de fantasia (como um Meio-Elfo), ter sido cobaia de uma mutação incompleta, ter a capacidade de se transformar em algo em determinados momentos, mas não ter esta nova forma final como única, coisas assim. No caso de Victor Stone, ele ser um ciborgue já indica isso, pois ele é então meio-homem, meio máquina. E aí entram seus inimigos "zero homem, todo máquina": Rede, Malware e a Máquina Assassina.

Rede é na verdade um aplicativo senciente que Ciborgue tinha desde que foi transformado em Ciborgue, com a função de compilar informação e indexar tudo o que absorvia para servir de banco de dados a Ciborgue. No entanto, um dia Rede adquiriu vontade própria (e o caráter maligno) e tentou dominar a mente de Victor. A Victor não apenas resistiu como também "expeliu" a Rede de dentro de si, que de alguma forma roubou partes sobressalentes de Ciborgue e construiu um corpo andróide para si, passando a se dedicar ao extermínio de Stone, além de conseguir algum dia a única coisa que ele não adquiriu compilando dados do mundo inteiro: suas próprias emoções.

Embora tenha uma origem obscura, Malware descreve a si mesmo como "organismos vivos de dados binários unidos a tecido biológico" – em outras palavras, Malware é uma inteligência artificial enorme composta por nanorrobôs. Este nanomorfo foi ativado com a missão única de invadir os Laboratórios S.T.A.R. e adquirir informações importantes sobre o Ciborgue, e não se dedica a nada mais que a realizar esta invasão.

Vinda de um universo sombrio, a Máquina Assassina é na verdade uma cópia digital da mente de Alfred Pennyworth, o mordomo de Bruce Wayne. Porém, esta inteligência artificial enlouqueceu com a morte de seu mestre Bruce e dominou Bruce, expelindo todo resquício de humanidade (mental e corpórea) dele, tornando-o um androide psicótico a serviço do Batman-que-Ri e Barbatos.

REDE [38N]

F4 H3 R4 A5 PDF4
20 PVS 20 PMS

VANTAGEM ÚNICA: *Androide (aparência desagradável).*

KIT: *Oráculo (A Colher não Existe, Acessar Informação, Conhecimento Tecnológico, Memória Otimizada).*

VANTAGENS E SUPERPODERES: *Adaptador, Comunicação, Domínio de Elemento (máquinas), Genialidade, Memória Expandida, Regeneração, Sentidos Especiais II (Audição Aguçada, Infravisão, Radar, Rádio, Senso de Direção, Visão Aguçada), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo.*

DESVANTAGENS: *Devoção (destruir a Humanidade), Sanguinário.*

PERÍCIAS: *Crime, Máquinas.*

MALWARE [28N]

F4 H3 R3 A3 PDF4
21 PVS 15 PMS

VANTAGEM ÚNICA: *Nanomorfo.*

KIT: *Kaijin (Arma Favorita – esmagamento, elétrico, Marca Registrada, Vigor de Combate).*

VANTAGENS E SUPERPODERES: *Adaptador, Comunicação, Domínio de Elemento (máquinas), Membros Elásticos, Regeneração, Sentidos Especiais II (Audição Aguçada, Infravisão, Radar, Rádio, Senso de Direção, Visão Aguçada), Tiro Carregável.*

DESVANTAGENS: *Modelo Especial, Monstruoso, Sanguinário.*

PERÍCIAS: *Crime, Máquinas.*

MÁQUINA ASSASSINA [42N]

F4 H5 R4 A5 PDF5
20 PVS 20 PMS

VANTAGEM ÚNICA: *Androide (aparência desagradável).*

KIT: *Inimigo da Humanidade (Domínio do Gene Alfa, Inimigo Natural, Treinamento Extenuante).*

VANTAGENS E SUPERPODERES: *Adaptador, Campo de Força, Comunicação, Domínio de Elemento (máquinas), Genialidade, Grunts, Inventor, Memória Expandida, Plano Genial, Reflexos de Combate, Sentidos Especiais II (Audição Aguçada, Infravisão, Radar, Rádio, Senso de Direção, Visão Aguçada), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo.*

DESVANTAGENS: *Devoção (exterminar a Humanidade), Má Fama (inimigo da Humanidade), Sanguinário.*

PERÍCIAS: *Investigação, Máquinas.*

ANOMALIA (ANOMALY): ORIGEM INVERTIDA

Outra forma de encarar um inimigo emblemático é através da "ordem inversa" na origem do próprio herói. Um herói que antes era pobre e enriqueceu pode ter um inimigo que já nasceu rico e talvez até empobreceu, um herói com poderes de um animal cujo inimigo é uma versão monstruosa do próprio animal, entre outras possibilidades. Ciborgue possui um inimigo assim: enquanto Victor Stone era um humano e recebeu partes cibernéticas, Anomalia é um organismo cibernético que desenvolveu partes orgânicas.

Dentro dos Laboratórios S.T.A.R., a célula programática O.T.A.C (Omniscient Transformational Advanced Cell) foi desenvolvida e testada como cópias de Silas Stone por diversas vezes, sem sucesso. Apenas a 13ª versão foi bem-sucedida – porém, foi vendida a cientistas inescrupulosos que o torturaram, o que o fez se tornar uma entidade maligna. Esta entidade possui um corpo cibernético e usa sua nanotecnologia para desenvolver partes orgânicas.

ANOMALIA [3IN]

F3 H4 R3 A3 PDF2

15 PVs, 15 PMs

VANTAGEM ÚNICA: *Ciborgue.*

KIT: *Tenente de Metal (Gambito Imortal, Líder de Todos os Mundos, Marca Registrada, Tropas de Metal).*

VANTAGENS E SUPERPODERES: *Adaptador, Comunicação, Domínio de Elemento (máquinas), Genialidade, Memória Expandida, Regeneração, Sentidos Especiais II (Audição Aguçada, Infravisão, Radar, Rádio, Senso de Direção, Visão Aguçada), Tiro Múltiplo.*

DESVANTAGENS: *Má Fama (monstruosidade maligna), Implantes Visíveis, Sanguinário.*

PERÍCIAS: *Máquinas.*

ESPECIAL: *O.T.A.C. Anomalia pode gastar 3 PMs para que os alvos de seus ataques, vantagens ou superpoderes sejam infectados pelo tecnovírus O.T.A.C. (até mesmo efeitos benéficos podem causar este efeito). As vítimas têm direito a apenas um teste de R ou A (o que for maior) em vez de dois. Se falharem, são infectadas pelo tecnovírus e se tornam Zumbis Meca-Humanos.*

VANTAGEM ÚNICA: *Zumbi Meca-Humano (-3 pontos)*

CONSTRUTO VIVO. *Uma vez que têm partes orgânicas, Zumbis Meca-Humanos podem recuperar até metade de seus Pontos de Vida (arredondado para cima) com descanso ou cura normais, sem a necessidade de conserto. Isso quer dizer que metade de seus PVs são "orgânicos", e metade são "mecânicos".*

DEVOÇÃO. *Zumbis Meca-Humanos precisam seguir as ordens de Anomalia.*

IMUNIDADES. *Zumbis Meca-Humanos nunca precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente — geralmente magias da escola Elemental (espírito) — e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas.*

INCULTO. *Zumbis Meca-Humanos conseguem apenas gemer de forma fantasmagórica. Zumbis Meca-Humanos capazes de falar devem recomprar esta desvantagem.*

LENTIDÃO. *Zumbis Meca-Humanos sofrem redutor de H-2 em testes para ganhar a iniciativa e esquivar. Aqueles com Aceleração não sofrem essas restrições, mas também não recebem os benefícios normais da vantagem.*

MAGIA. *Zumbis Meca-Humanos podem usar e recuperar Pontos de Magia de formas normais (com repouso ou itens), mas não podem adquirir Magia Branca, Elemental ou Negra.*

MONSTRUOSO. *Os implantes cibernéticos dos Zumbis Meca-Humanos os tornam repulsivamente deformados, além de seu comportamento brutal e repugnante que apenas colaboram para o incômodo que geram onde quer que estejam.*

BOBBY ZIRROZINSKI, IRMÃO SANGUE: NATUREZA PARECIDA, MAS DISTORCIDA

É muito comum que o herói tenha como inimigos icônicos aqueles que vieram do mesmo lugar, ou que receberam o mesmo treinamento ou mutação, mas que neles operam de maneira diferente, ou então se soma a outras características tão diferentes ao herói. Aqui temos que ressaltar o porquê de Ron Evers não estar nesta categoria: ele é um ciborgue exatamente igual a Victor Stone, e apenas diferenças de caráter os tornam arqui-inimigos. Mas existem outros dois inimigos que se encaixam nesta categoria.

Robert "Bobby" Zirrozinski era um veterano de guerra que perdeu o olho direito e o antebraço esquerdo e se tornou um ativista pelo acesso facilitado a próteses, o que despertou nele a raiva por Ciborgue em ter recebido próteses como benefício por ser filho de um cientista dos Laboratórios S.T.A.R. Tempos depois, Zirrozinski se permitiu ser infectado pelo tecnovírus dos invasores espaciais Tecnosapiens, se tornando uma espécie de ciborgue de tecnologia alienígena.

Irmão Sangue, um inimigo corriqueiro dos Jovens Titãs, é um feiticeiro e o sumo sacerdote da Igreja do Sangue, um culto que venera o demônio Trigon. Geração após geração, o Irmão Sangue é substituído por um descendente que assassina seu predecessor – todos eles, porém, se banham na Piscina de Sangue e alcançam a capacidade de nunca envelhecer. A versão mais recente do Irmão Sangue considerou Ravena como sua noiva prometida. A versão de Irmão Sangue na série animada dos Jovens Titãs foi tornada também um ciborgue, e por isso mesmo ele está aqui nesta categoria: o Irmão Sangue é um ciborgue com capacidade de feitiçaria.

BOBBY ZIRROZINSKI [23N]

F2 H3 R3 A2 PDF2
15 PVS 15 PMS

VANTAGEM ÚNICA: *Ciborgue (Cérebro Orgânico).*

KIT: *Comando (Agir em Grupo, Comandar Unidade).*

VANTAGENS E SUPERPODERES: *Adaptador, Comunicação, Domínio de Elemento (máquinas), Patrono (Tecnosapiens), Reflexos de Combate, Sentidos Especiais II (Audição Aguçada, Infravisão, Radar, Rádio, Senso de Direção, Visão Aguçada), Tiro Carregável.*

DESVANTAGENS: *Devoção (eliminar o Ciborgue).*

PERÍCIAS: *Máquinas, Sobrevivência.*

IRMÃO SANGUE, 33N

F2 H2 R3 A2 PDF2
15 PVS 15 PMS

VANTAGEM ÚNICA: *Ciborgue (Cérebro Orgânico)*

KITS: *Cultista do Mal (Benção das trevas), Pastor Infernal (Comandar Unidade, Língua Ferina, Seguidores do Mal).*

VANTAGENS E SUPERPODERES: *Adaptador, Comunicação, Controle Mental, Deflexão, Domínio de Elemento (máquinas), Ilusão, Imitar, Memória Expandida, Riqueza, Sentidos Especiais II (Audição Aguçada, Infravisão, Radar, Rádio, Senso de Direção, Visão Aguçada), Telecinésia, Telepatia, Teleporte, Tiro Carregável.*

DESVANTAGENS: *Dependência (seguir as ordens de Trigon), Implantes Visíveis, Insano (Megalomania).*

PERÍCIAS: *Manipulação.*

GAROTA-CIBORGUE (CYBORGIRL): GÊNERO TROCADO, CARÁTER TAMBÉM

Esse recurso já é bem conhecido no mundo dos super-heróis: todo personagem possui uma versão de gênero trocado (e muitas vezes uma versão mirim também). No entanto, o esperado é que a versão de gênero trocado atue na mesma linha ética: Superman, Superwoman, Superboy e Supergirl são todos bondosos, Doutor Octopus e Doutora Octopus são ambos malignos. Porém, com Ciborgue esse arquétipo foi mais criativo.

LeTonya Charles era uma garota comum que acabou se viciando em uma droga chamada tar. Entretanto, seu nível de dependência e constantes overdoses causaram a ela falência em diversos órgãos e tecidos corporais em diversas partes de seu corpo. Para sua sorte, sua tia Sarah Charles estava na equipe que participava com Silas Stone na reconstrução do corpo de Victor Stone, e usou seus conhecimentos e recursos dos Laboratórios S.T.A.R. para salvar a sobrinha, que recebeu os mesmos implantes cibernéticos e poderes que o Ciborgue. Porém, ela se voltou ao caminho do crime, enfrentando não apenas o Ciborgue (como membro do Esquadrão de Vingança Ciborgue) mas também a Mulher-Maravilha (como membro da Corporação Vilania).

GAROTA-CIBORGUE [33N]

F3 H3 R4 A4 PDF4
20 PVS 20 PMS

VANTAGEM ÚNICA: *Ciborgue (Cérebro Orgânico).*

KIT: *Membro de Gangue (Força Bruta, Irmãos de Cores, Obediência Eficaz).*

VANTAGENS E SUPERPODERES: *Adaptador, Comunicação, Domínio de Elemento (máquinas), Memória Expandida, Sentidos Especiais II (Audição Aguçada, Infravisão, Radar, Rádio, Senso de Direção, Visão Aguçada), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo.*

PERÍCIAS: *Crime, Máquinas.*

ALFA: MEU PRÓPRIO INVASOR EXTRATERRESTRE

Tirando os heróis que são eles próprios alienígenas, é bem comum que haja um vilão interplanetário que adquire o desejo de eliminar o herói – às vezes, uma nação extraterrestre adquire este desejo pela aniquilação deste herói. Com Ciborgue não poderia ser diferente.

Os Tecnosapiens vieram na verdade de outro universo, uma espécie de ciberparasita que infecta quaisquer seres vivos e os transforma em ciborgues a serviço da mente coletiva deste ciberparasita. Alfa é apenas um dos líderes atuando em nome da mente coletiva, tendo invadido a Terra para expandir a dominação do ciberparasita. Embora Victor tenha conseguido hackear o ciberparasita e retirar dele a capacidade de se expandir em seu universo, alguns membros ainda se mantiveram infectados pelo ciberparasita e é apenas questão de tempo até que consigam recuperar sua capacidade de infectar todo este novo universo.

ALFA [28N]

F3 H3 R4 A2 PDF3
15 PVS 15 PMS

VANTAGEM ÚNICA: *Alien.*

KIT: *Invasor Intergaláctico (Arsenal, Horda Intergaláctica, Líder de Todos os Mundos).*

VANTAGENS E SUPERPODERES: *Adaptador, Armadura Extra (químico), Comunicação, Domínio de Elemento (máquinas), Equipamento III, Memória Expandida, Patrono (Tecnosapiens), Sentidos Especiais II (Audição Aguçada, Infravisão, Radar, Rádio, Senso de Direção, Visão Aguçada), Tiro Carregável.*

DESVANTAGENS: *Devoção (expandir o domínio Tecnosapien), Inculto, Má Fama (praga tecnorgânica), Monstruoso.*

PERÍCIAS: *Ciência, Máquinas.*

FYREWYRE: MEU PRÓPRIO NINJA DO MAL

Quem não imagina um inimigo com aparência e/ou técnicas ninja para enfrentar? O arquétipo "ninja" é muito forte na cultura pop e já apareceu de diversas formas, em incontáveis interpretações no cinema, animação, quadrinhos, videogame e muito mais. Até mesmo o Ciborgue ganhou seu próprio inimigo de trejeitos ninja, chamado Fyrewyre.

Embora não exista praticamente nenhuma informação sobre a identidade ou motivações sobre este vilão, o que se sabe é que ele foi contratado por algum mafioso de Detroit para eliminar Ciborgue e sua aliada na época, a gênia de tecnologia conhecida como Narciso Negro. Ele possui uma armadura stealth negra com detalhes luminosos em vermelho, além de sua espada quântica que distorce o espaço-tempo e lhe permite criar cópias de si mesmo.

FYREWYRE [27N]

F4 H5 R2 A2 PDF0
10 PVS 30 PMS

VANTAGEM ÚNICA: *Humano (supostamente).*

DANO: *Corte (Força)*

KIT: *Ninja Moderno (Identidade Secreta, Movimento Ninja, Ninjutsu).*

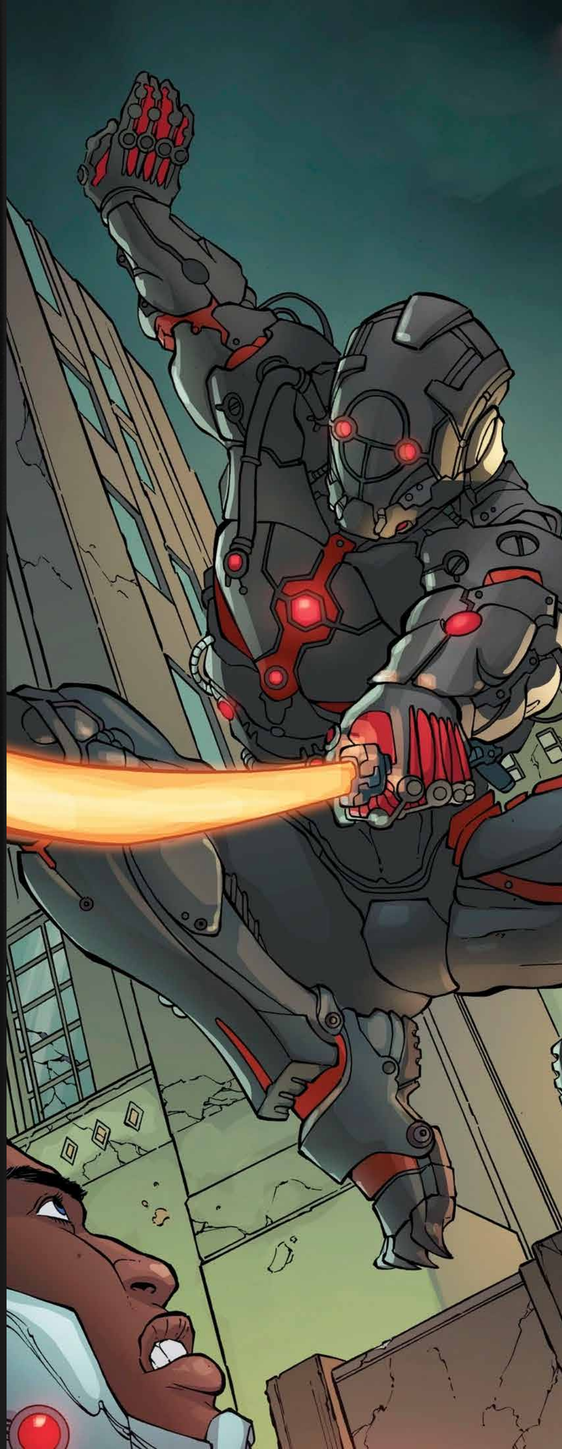
VANTAGENS: *Aceleração, Invisibilidade, Separação, PMs Extras x2, Reflexos de Combate.*

DESVANTAGENS: *Código de Honra dos ninjas*.*

PERÍCIAS: *Crime.*

EQUIPAMENTO: *Espada Quântica (Afiada, Armazenar Magia – Teleportação, Defensora, Equilibrada, Flamejante).*

** Este código de honra é descrito no livro Manual do Aventureiro Tormenta Alpha.*



RATATTACK: MEU PRÓPRIO REI DO CRIME

É inevitável que em algum momento o herói acabará tendo de lidar com desafios ligados a problemas urbanos, como a criminalidade em periferias, tráfico, crime organizado, entre outros. No caso do Ciborgue, seu inimigo de nível urbano é um tanto quanto bizarro.

Rizzo Rattama teve uma infância difícil por ter obesidade mórbida (condenando-o a uma cadeira de rodas) e estrabismo, tendo como únicos amigos os ratos de rua no apartamento abandonado onde ele vivia. Com o tempo, ele aprimorou o treinamento destes ratos até ter a ideia de torná-lo seus agentes e minúsculos capangas em um esquema de tráfico de drogas, o que acabou por permitir-lhe erguer seu próprio império criminoso e nomeando a si mesmo de Senhor dos Ratos.

Tempos depois, Rizzo foi abordado pelo vilão Anomalia, que lhe ofereceu a chance de se livrar permanentemente da cadeira de rodas. Rizzo prontamente aceitou a proposta e se submeteu ao procedimento de Anomalia, na verdade uma versão do vírus O.T.A.C. que transformou Rizzo em um monstro robótico com a aparência de um imenso homem-rato – porém, o processo foi insuportavelmente doloroso a Rizzo, que o levou quase à insanidade e por algum acaso do destino, um ódio mortal por Ciborgue.

RATATTACK [27N]

F4 H4 R4 A3 PDF0
20 PVS 20 PMS

VANTAGEM ÚNICA: *Mecha.*

DANO: *Corte (Força)*

KITS: *Ranger Urbano (Intuição urbana, Parkour, Sobrevivência urbana), Rei do Crime (Comandar Capangas, Presença Aterradora).*

VANTAGENS: *Arena (cidades), Domínio de Elemento (ratos), Grunts, Riqueza, Sentidos Especiais II (Audição Aguçada, Infravisão, Radar, Rádio, Senso de Direção, Visão Aguçada).*

DESVANTAGENS: *Devoção (matar Ciborgue), Fúria, Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Sanguinário.*

PERÍCIAS: *Animais, Crime, Esporte.*

KILG%RE: MEU PRÓPRIO INIMIGO ELEMENTAL

Em diversos estudos sobre a simbologia e jornada do herói tanto na literatura, na mitologia como na cultura pop, sempre parece existir um elemento que se liga a este herói. Podem ser os quatro elementos tradicionais (fogo, água, ar e terra), elementos orientais (o que inclui madeira e metal), luz e sombra, entre outras incontáveis possibilidades. Em certa etapa da jornada deste herói, enfrentar a personificação deste elemento como oponente ou como um mentor pode ocorrer, para validar que este herói realmente simboliza os conceitos de tal elemento. No caso de Ciborgue, o elemento mais adequado a ele é a eletricidade, e ele possui um oponente que representa a eletricidade, a seu modo.

Tendo surgida no Aglomerado das Plêiades, a entidade conhecida como Kilg%re é uma espécie de inteligência artificial baseada em energia eletromagnética, mas que age como um vírus cujo único propósito é sugar toda a "eletrovida" existente – aparentemente, "eletrovida" nada mais é que eletricidade, porém incluindo também as reações eletroquímicas dos seres vivos. Após destruir por completo seu planeta de origem e a civilização que o desenvolveu, Kilg%re foi capturado em um limbo vibracional e apenas libertado por Wally West, que não percebeu a ameaça que esta entidade seria.

KILG%RE (FORMA ORIGINAL) [37N]

F4 H4 R5 A4 PDF5
35 PVS 25 PMS

VANTAGEM ÚNICA: *Elemental.*

DANO: *Elétrico (Força, PdF)*

KIT: *Kaijin (Daikaiju, Marca Registrada, Vigor de Combate).*

Vantagens e Superpoderes: Comunicação, Domínio de Elemento x2 (eletricidade, máquinas), Forma Alternativa, Imortal, Incorpóreo, Invulnerabilidade (elétrico), Perito (Computação), Separação, Sentidos Especiais I (Radar, Rádio, Senso de Direção), Toque de Energia (elétrico).

DESVANTAGENS: *Dependência ("eletrovida"), Modelo Especial, Monstruoso, Vulnerabilidade (químico).*

PERÍCIAS: *Máquinas.*

MAGIA: *Corpo Elemental.*

KILG%RE (FORMA MECHA) [37N]

F4 H4 R5 A4 PDF5
35 PVS 25 PMS

VANTAGEM ÚNICA: *Mecha.*

KIT: *Kaijin (Daikaiju, Marca Registrada, Vigor de Combate).*

Vantagens e Superpoderes: Adaptador, Comunicação, Domínio de Elemento x2 (eletricidade, máquinas), Forma Alternativa, Imortal, Perito (Computação), Memória Expandida, Regeneração, Separação, Sentidos Especiais II (Audição Aguçada, Infravisão, Radar, Rádio, Senso de Direção, Visão Aguçada).

DESVANTAGENS: *Dependência ("eletrovida"), Modelo Especial, Monstruoso.*

PERÍCIAS: *Máquinas.*

ESQUADRÃO DE VINGANÇA CIBORGUE: MEU PRÓPRIO SINDICATO DO CRIME

A gente sabe que está fazendo um bom trabalho quando sua base de haters se torna tão grande quanto sua base de apoiadores, e isso pode se refletir facilmente no mundo dos super-heróis. O Homem-Aranha tem seu Sexteto Sinistro, a Mulher-Maravilha sua Corporação Vilania, e até o Ciborgue ganhou seu grupo de inimigos recrutados especificamente para vencê-lo.

Elias Orr é um cientista e mercenário que realiza trabalhos ao mercado negro, embora sua verdadeira aliança seja com Apokolips. Ao roubar informações sobre o processo de criação do Ciborgue, Orr buscou replicar aqueles estudos em diversas cobaias no que ele chamou de Projeto M, gerando os ciborgues Equus, Ron Evers, os Membros Fantasmas e Gnu. Quando seus planos foram ameaçados por Ciborgue, Orr então recrutou um grupo especializado de vilões que teriam grande vantagem sobre Ciborgue. Estes vilões são:

Estilhaço (Shrapnel), *um vilão formado por estilhaços de metal afiado que se reconstroem indefinidamente.*

Magenta, *uma ex-namorada de Wally West com poderes magnéticos.*

Gizmo II, *misterioso sucessor do primeiro Gizmo, mas com as mesmas capacidades de inventar engenhocas e aparatos para quaisquer necessidades.*

Viga, *antigo inimigo do Flash com o corpo feito de aço orgânico.*

Pensador, *na verdade uma versão posterior do tradicional inimigo do Flash. Este é uma inteligência artificial com corpo holográfico.*

Garota-Ciborgue, *já descrita mais acima.*

Ciborgue 2.0, *um Victor Stone vindo do futuro com ideologia fascista.*

ESTILHAÇO [22N]

F3 H3 R5 A5 PDF3
25 PVS 25 PMS

VANTAGEM ÚNICA: *Nanomorfo.*

KIT: *Ronin Mecânico (Arma Favorita – corte e perfuração, Inimigo Mortal).*

VANTAGENS: *Adaptador, Membros Elásticos, Regeneração.*

DESVANTAGENS: *Modelo Especial, Má Fama (psicopata), Monstruoso, Sanguinário.*

PERÍCIAS: *Crime.*

GIZMO II [16N]

F0 H4 R1 A0 PDF0
5 PVS 25 PMS

VANTAGEM ÚNICA: *Humano.*

KIT: *Engenhoqueiro Goblin* (Engenhoca goblin, "Eu posso fazer isso", Mestre engenhoqueiro).*

VANTAGENS: *Genialidade, Inventor, Perito (Engenharia), Perito (Mecânica), PMs Extras x2.*

PERÍCIAS: *Crime, Máquinas.*

** Não, Gizmo II não é um Goblin, mas é baixinho, feio e repugnante como um!*

MAGENTA [8N]

F0 H2 R1 A0 PDF0
5 PVS 25 PMS

VANTAGEM ÚNICA: *Humana.*

KIT: *Senhor da Energia (Controle da Energia, Dominante de Energia). [0]*

VANTAGENS E SUPERPODERES: *Domínio Magnético, PMs Extras x2.*

DESVANTAGENS: *Fúria.*

PERÍCIAS: *Crime.*

VIGA [15N]

F5 H2 R4 A5 PDF0
20 PVS 20 PMS

VANTAGEM ÚNICA: *Humano.*

DANO: *Esmagamento (Força)*

KIT: *Titânico (Esmagar, Força Extraordinária, Onda de Choque, Proteção Titânica).*

DESVANTAGENS: *Modelo Especial, Monstruoso, Ponto Fraco (oxidação).*

PENSADOR [34N]

F3 H5 R2 A4 PDF3
10 PVs 20 PMs [17]

VANTAGEM ÚNICA: *Corpo Holográfico*. [2]*

DANO: *Esmagamento (Força), Fogo (PdF)*

VANTAGENS E SUPERPODERES: *Comunicação, Domínio de Elemento (máquinas), Genialidade, Incorpóreo**, Imitar, Invisibilidade, Memória Expandida, Perito (Computação), PMs Extras x1, Sentidos Especiais I (Radar, Rádio, Senso de Direção). [13]*

DESVANTAGENS:

PERÍCIAS: *Máquinas. [2]*

** Veja em Manual do Aventureiro Mega City*

*** Sendo já incorpóreo naturalmente, o Pensador precisa usar esta vantagem para ficar temporariamente corpóreo.*

ELIAS ORR [18N]

F1 H3 R2 A1 PDF2
10 PVs 10 PMs

VANTAGEM ÚNICA: *Humano.*

DANO: *Esmagamento (Força), Fogo (PdF)*

KITS: *Cientista Louco (Esconderijo Secreto, Exército de Aberrações, Saída pela Direita), Mecânico de Campo (Conserto Rápido, Conserto Profundo, Organizar Energias).*

VANTAGENS: *Contatos (submundo), Genialidade, Patrono (Apokolips).*

DESVANTAGENS: *Insano (Megalomaníaco), Má Fama (cientista louco), Sanguinário.*

PERÍCIAS: *Manipulação, Máquinas, Medicina.*

EQUUS [21N]

F5 H3 R5 A5 PDF0
25 PVs 25 PMs

VANTAGEM ÚNICA: *Ciborgue (Cérebro Orgânico).*

DANO: *Corte (Força)*

KIT: *Capanga (Arma impressionante, Flanquear, Obediência eficaz).*

VANTAGENS: *Regeneração, Reflexos de Combate, Sentidos Especiais I (Infravisão, Visão Aguçada, Visão de Raios-X).*

DESVANTAGENS: *Inculto, Modelo Especial, Monstruoso.*

CIBORGUE 2.0 [43N]

F4 H5 R4 A5 PDF5
20 PVs 20 PMs [23]

VANTAGEM ÚNICA: *Androide (aparência desagradável). [0]*

KITS: *Canhoneiro (Chuva de Disparos, Mira Perfeita, Tempestade de Disparos, Tiro Longo), Oráculo (A Colher não Existe, Acessar Informação, Conhecimento Tecnológico, Memória Otimizada). [7]*

VANTAGENS E SUPERPODERES: *Adaptador, Campo de Força, Comunicação, Domínio de Elemento (máquinas), Genialidade, Memória Expandida, Reflexos de Combate, Sentidos Especiais II (Audição Aguçada, Infravisão, Radar, Rádio, Senso de Direção, Visão Aguçada), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo. [13]*

DESVANTAGENS: *Devoção (implementar um regime fascista como fez no futuro), Insano (Megalomania), Intolerante (quem não concorda com seus ideais fascistas), Sanguinário. [-4]*

PERÍCIAS: *Combate, Máquinas. [4]*

BÔNUS: SANGUINÁRIO II (BLOODSPORT II): A INTOLERÂNCIA ENCARNADA

Aparentemente, nenhum inimigo do Ciborgue trata de um tema extremamente importante e que está conectado ao fenótipo deste super-herói: o racismo. Diferentemente da Marvel Comics que explora muito os heróis mais urbanos e as questões mais cotidianas, os maiores heróis da DC Comics acabam envolvidos em questões mais abstratas ou em suas já conhecidas grandes sagas. O Ciborgue poderia muito bem ser usado em aventuras centradas no combate ao racismo, à celebração da diversidade e à inclusão justa de todas as minorias socioculturais.

O segundo Sanguinário, inimigo do Super-Homem, é Alex Trent, gerido pela Irmandade Ariana através de ideologia eugênica e manipulação genética para a geração de uma "raça superior". Depois de nascido e treinado como uma espécie de supersoldado para a causa supremacista branca, perder o emprego e se decepcionou porque o filho "amava mais um astro de basquete do que o próprio pai", Alex foi contatado por um demônio chamado Bloodthirst, que lhe prometeu recursos sem fim para que ele praticasse o etnocídio que ele quisesse. O demônio então implantou no peito de Alex um dispositivo de teleporte que trazia às suas mãos qualquer arma de fogo que ele quisesse, vinda de um imenso arsenal preparado para ele.

SANGUINÁRIO [15N]

F2 H2 R2 A1 PDF5
10 PVs 10 PMs [12]

VANTAGEM ÚNICA: *Humano. [0]*

DANO: *Esmagamento (Força), Fogo (PdF)*

KIT: *Chapéu-Preto (Bala nas costas, Congelar o inferno, Coração duro). [1]*

VANTAGENS: *Adaptador, Patrono x2 (Bloodthirst, Irmandade Ariana), Reflexos de Combate. [4]*

DESVANTAGENS: *Insano (Homicida, Paranoico), Intolerante (qualquer fenótipo não-branco), Má Fama (psicopata), Sanguinário. [-6]*

PERÍCIAS: *Crime, Esporte. [4]*

Como dá para perceber, a galeria de vilões do Ciborgue permite que cada aspecto da existência dele seja explorada: ativismo prostético, cibernética, crimes urbanos, distopias, eletricidade, hackers, inteligência artificial, invasão alienígena, magnetismo, metal, neoludismo, ninjas, pós-humanismo, realidade virtual, relações conturbadas do passado, tiro, porrada e bomba, e até racismo. Com todos esses elementos, o potencial de desenvolvimento deste personagem é gigante, e você pode pensar em situações como as exemplificadas aqui para tornar seu personagem memorável e muito bem-desenvolvido na sua mesa ao permitir que o Mestre explore detalhes que vocês podem combinar durante a criação do personagem ou antes de cada sessão. Vida longa e memorável ao seu personagem!

HENRIQUE "MORCEGO" DOS SANTOS

ADAPTAÇÃO

NARUTO SHIPPUDEN

PARA 3D&T ALPHA – PARTE 3

CAMINHANDO PARA O FIM

Agora, o céu é limite! Literalmente, pois até alienígena vilão aparece nessa terceira e última parte da adaptação de Naruto Shippuden para 3D&T Alpha. Para ter acesso a adaptação completa, você precisará das edições anteriores da Tokyo Defender, a TD #23 e TD #24. Boa campanha!

A QUARTA GUERRA MUNDIAL NINJA – DOS PEÕES AOS REIS

A Quarta Guerra Mundial Shinobi é um evento importante na história de Naruto. A guerra foi provocada por Tobi (Obito Uchiha), um dos membros da organização criminosa Akatsuki, que estava buscando obter todas as nove Bestas com Caudas para obter o poder do Juubi e concluir seu plano de criar um mundo de ilusão perfeito junto com Madara Uchiha, através do Tsukuyomi Infinito. Quando a notícia sobre os planos de Tobi foi divulgada, as cinco nações ninja - Konohagakure (Vila da Folha, país do Fogo), Kumogakure (Vila da Nuvem, país do Raio), Kirigakure (Vila da Névoa, país da Água), Sunagakure (Vila da Areia, país do Vento) e Iwagakure (Vila da Pedra, país da Terra) - decidiram formar uma aliança para enfrentar essa ameaça. Os cinco Kages, os líderes de cada uma das cinco nações, se uniram para liderar a aliança.

No entanto, a aliança foi pega de surpresa quando Madara Uchiha apareceu no campo de batalha, revelando que ele estava vivo e se unindo a Tobi para atingir seus próprios objetivos. Ele imediatamente usou seu po-

der para subjugar a Aliança Shinobi, derrotando facilmente todos os cinco Kages e seus exércitos. Foi uma grande surpresa para todos, já que Madara era considerado um lendário shinobi que havia morrido há muito tempo. A Aliança Shinobi sofreu muitas perdas nas batalhas iniciais, mas eventualmente conseguiu se recuperar e desenvolver novas estratégias e tecnologias para enfrentar as forças inimigas. Naruto Uzumaki e outros heróis da série também se juntaram à luta contra Tobi e Madara, além da deusa Kaguya O0tsutsuki.

NOVOS SUPERKITS DE PERSONAGENS

SUPERKIT: KAGE

EXIGÊNCIAS: escala Escala Sugoi ou superior; Manipulação ou Boa Fama; Patrono ou Riqueza; Não pode possuir Insano ou Inculto.
FUNÇÃO: Dominante ou Baluarte.

Um Kage (Literalmente "Sombra") é o líder político de uma das cinco vilas ocultas mais poderosas e geralmente reconhecido como o mais poderoso ninja em suas respectivas aldeias, embora sua ideologia e renome desempenhem um grande papel para ser escolhido para esta posição. Eles são conhecidos coletivamente como os Gokage (Cinco Kage; "Cinco Sombras"). O Kage supervisiona as atividades de sua aldeia, desde o envio de equipes ninja para fora em suas missões até tomar as decisões difíceis em relação à segurança de seu povo. O primeiro Kage foi o Hokage (Sombra do Fogo) Hashirama Senju de Konohagakure. Após o título Hokage, surgiram o Kazekage (Sombra do Vento), o Mizukage (Sombra da Água), Raikage (Sombra do Relâmpago) e o Tsuchikage (Sombra da Terra). Uma vez que um ninja é feito Kage, normalmente por um antecessor, o título pode ficar com essa pessoa para o resto de sua vida, ou até decidir se aposentar, nomeando o próximo Kage em seu lugar. No caso em que um Kage morrer sem nomear um sucessor, um herdeiro adequado pode ser designado ao cargo através de um conselho de anciões do seu país.

ACADÊMICO: kages podem comprar qualquer grupo de perícias por apenas 1 ponto cada.

ACESSO ILIMITADO: pesquisadores experientes, kages têm acesso a praticamente todos os jutsus conhecidos. Eles pagam apenas 1 PE para aprender uma magia (ou 2 delas, caso sejam Elementalistas do caminho principal da magia).

EXPERIÊNCIA DE BATALHA: você acumulou tanto conhecimento e experiência com as guerras, que tem sempre uma saída de mestre para circunstâncias adversas numa batalha. Você pode gastar 5 PMs em vez de 1 Ponto de Experiência para ativar alguma habilidade descrita no tópico "Utilidades da Experiência", como Acerto Crítico ou Poder Surpreendente, por exemplo. Esse poder pode ser usado um número de vezes ao dia igual a sua H.

INSPIRAÇÃO DE BATALHA: graças à sua coragem e atitudes, você inspira a todos com sua bravura. Após um turno de combate, todos os aliados que lutarem dentro da linha de visão recebem um bônus final em FA ou FD (cada alvo escolhe um) igual à sua R, além de um acréscimo do mesmo valor aos PVs e PMs totais.

UM JUTSU NA MANGA: Mesmo quando aparenta estar encurralado ou sem chakra, você possui um jutsu estratégico e poderoso como arma escondida. Uma vez por combate escolha uma magia ou vantagem que conheça para usá-la desta forma. Esta magia ou vantagem é realizada com um movimento, não precisa de selos para ser conjurada e não custa PMs (se for uma magia de duração permanente, custa metade dos PMs). Esse poder pode ser usado também no turno do adversário.

SEMPRE PREPARADO: você possui uma série de aliados, recursos e informações importantes que só um kage dispõe para estar prevenido e alerta para cada situação. Sempre que usar os recursos descritos nas vantagens Patrono e Riqueza, você pode transferir os mesmos benefícios para um número de aliados seu igual a sua H. Além disso, você recebe a vantagem Arena, a sua vila, e jamais é considerado surpreso ou indefeso dentro dela.

TORNANDO-SE UM KAGE: existem duas possibilidades para um ninja se tornar um Kage. Ou o atual Kage o nomeie para o posto ainda em vida, ou o conselho de anciões do seu país o faça em consenso, caso o Kage venha a morrer. Nas duas possibilidades o ninja escolhido precisa demonstrar seu imenso valor e capacidade para exercer o cargo, seja salvando sua vila ou país de um grande ataque, vencendo uma guerra, ou apresentando qualidades políticas extremamente necessárias para o cargo.

SUPERKITS EXCLUSIVOS PARA NPCS

Esses superkits abaixo são sugeridos como exclusivamente para NPCs. Mas se você, mestre, quiser "abençoar" alguns dos PCs com os poderes divinos do Modo Rikudou, dados pelo próprio Sábio dos Seis Caminhos, o Hagoromo Ootsutsuki, por que não? Afinal, a essa altura, já deve ter vilão de escala kami na área!

SUPERKIT: JINCHUURIKI DO DEZ CAUDAS

EXIGÊNCIAS: Escala Kiodai ou superior; Todas as Escolas de magia.

FUNÇÃO: Qualquer.

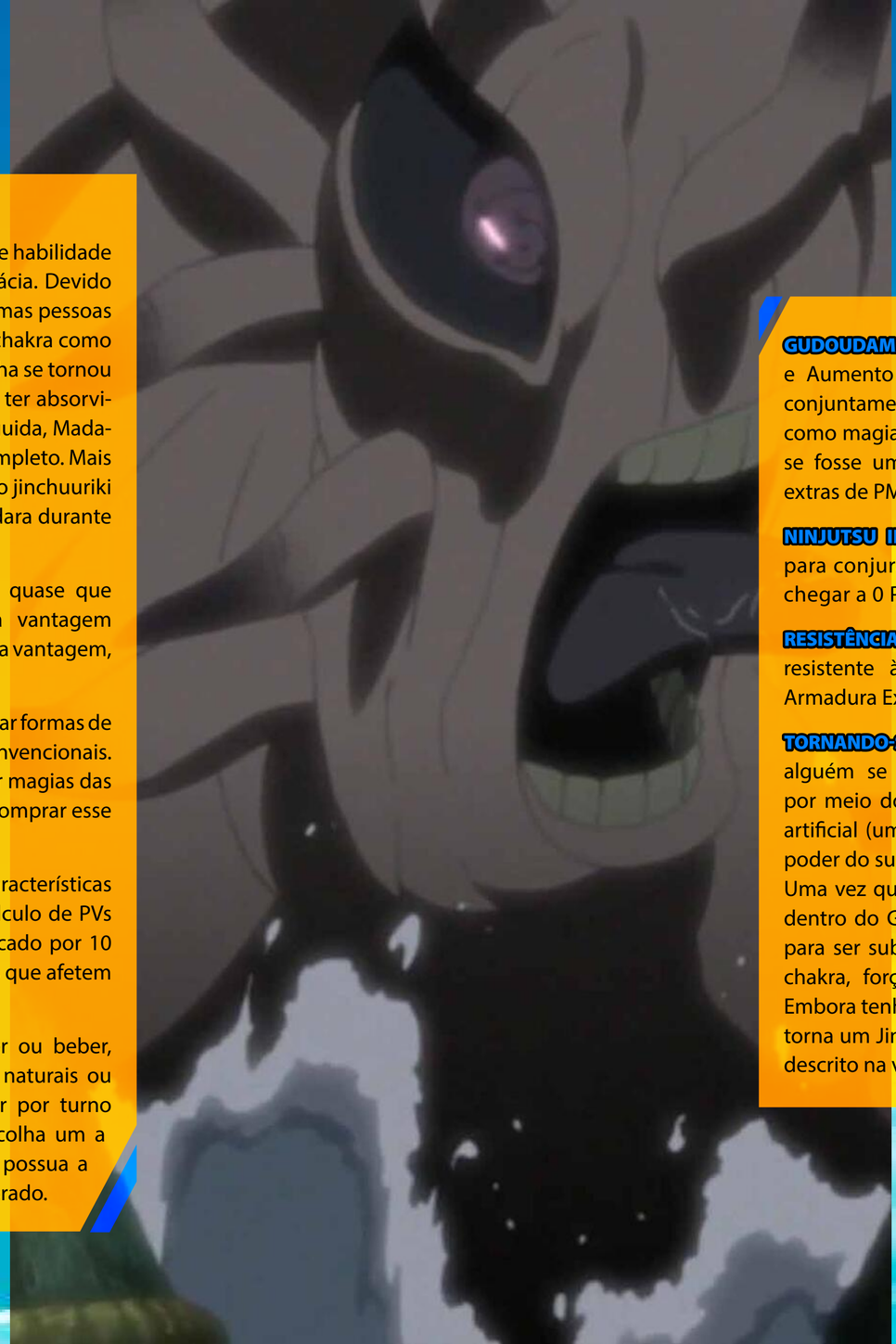
Um jinchuuriki do dez caudas é uma pessoa que serve como hospedeiro para o Bijuu mais poderoso de Naruto Shippuden, também conhecido como Juubi ou Dez Caudas. Para se tornar um jinchuuriki do dez caudas, é necessário possuir uma grande quantidade de chakra e ter um controle excepcional sobre ele, além de ser capaz de selar Juubi (dez caudas) em seu próprio corpo. Um jinchuuriki das dez caudas possui um poder incrível devido ao chakra da criatura que habita dentro de si, ganhando habilidades únicas, como a capacidade de cura acelerada e resistência a ninjutsu. O chakra da dez caudas é de natureza Yin-Yang, o que significa que é a combinação de todas as cinco naturezas de chakra (fogo, água, terra, vento e raio) e pode ser usado para criar técnicas de qualquer uma dessas naturezas. No entanto, o controle desse chakra é extremamente difícil e requer um treinamento e habilidade consideráveis para ser utilizado com eficácia. Devido ao seu poder e potencial destrutivo, algumas pessoas podem considerar este jinchuuriki e seu chakra como divinos ou sagrado. No anime, Obito Uchiha se tornou um jinchuuriki das dez caudas ao devido ter absorvido o chakra parcial das 9 Bijuus e, em seguida, Madara, ao absorver o chakra das bijuus por completo. Mais tarde, Kaguya Otsutsuki se transformou no jinchuuriki das dez caudas depois de absorver a Madara durante a batalha contra Naruto e seus aliados.

CHAKRA INFINDÁVEL: você é uma fonte quase que inesgotável de chakra. Você recebe a vantagem Reenergização. Caso já possua ou compre a vantagem, receberá o dobro dos benefícios.

CHAKRA YIN-YANG: você é capaz de controlar formas de chakra não-natural além dos elementos convencionais. Você gasta metade dos PMs para conjurar magias das escolas Negra ou Branca. Você precisa recomprar esse poder para cada escola.

CORPO DIVINO: seu corpo possui características semelhantes à uma divindade. Para o cálculo de PVs e PMs, considere seu valor de R multiplicado por 10 (em vez de 5), cumulativo com vantagens que afetem o cálculo de PVs ou PMs.

FONTE DE VIDA: você não precisa comer ou beber, é imune ao sono, maldições e doenças naturais ou mágicas. Também é capaz de recuperar por turno uma quantidade de PVs ou de PMs (escolha um a cada turno) igual à sua própria R. Caso possua a vantagem Regeneração, esse efeito é dobrado.



GUDOUDAMA: Você recebe as magias Rajada de Força e Aumento de Dano Superior, podendo utilizá-las conjuntamente. O dano deste ataque é personalizado como magia Negra e Branca ao mesmo tempo, como se fosse um caminho secundário, mas sem custos extras de PMs por isso.

NINJUTSU INFINDÁVEL: você gasta -2 PMs totais para conjurar jutsus da escola Elemental, podendo chegar a 0 PM.

RESISTÊNCIA A NINJUTSU: você é expressivamente resistente à Ninjutsus. Você recebe a vantagem Armadura Extra a magia e armas mágicas.

TORNANDO-SE UM JINCHUURIKI DO DEZ CAUDAS: alguém se tornar um jinchuuriki das dez caudas por meio do processo de criação de um jinchuuriki artificial (um receptáculo do Dez caudas) através do poder do superkit Portador do Rinnegan, Gedō Mazō. Uma vez que tenha absorvido o chakra das 9 Bijuus dentro do Gedō Mazō, um ninja pode ser escolhido para ser submetido a um ritual de selamento desse chakra, forçando o Juubi habitar no seu corpo. Embora tenha "Jinchuuriki" no nome, esse kit não o torna um Jinchuuriki em termos de regras, como descrito na vantagem racial.

SUPERKIT: USUÁRIO DO MODO RIKUDOU

EXIGÊNCIAS: Escala Kiodai ou superior; Clericato ou Centelha Divina (veja abaixo); Todas as Escolas de Magia.

FUNÇÃO: Qualquer.

Um usuário do Modo Rikudou, também conhecido como Modo Sábio dos Seis Caminhos, é um estado em que um ninja é capaz de acessar um poder extraordinário, derivado do chakra do próprio sábio que criou o mundo de Naruto. O sábio em questão é o Rikudou Sennin, também conhecido como o Sábio dos Seis Caminhos. Para se tornar um usuário do Modo Rikudou, é necessário possuir o chakra de todas as nove Bijuus, além de ter um controle excepcional sobre seu próprio chakra, ganhando uma série de habilidades especiais, incluindo um aumento significativo de força, velocidade, resistência e poder destrutivo, considerado uma forma de poder divino. Além disso, o usuário do Modo Rikudou pode usar técnicas de natureza Yin-Yang, que lhe permitem controlar o ciclo de vida e morte. O Modo Rikudou é considerado um dos estados mais poderosos do universo de Naruto, e apenas alguns personagens foram capazes de alcançá-lo, incluindo Hagoromo Otsutsuki, Naruto Uzumaki e Sasuke Uchiha.

CENTELHA DIVINA (1 PONTO): Você foi abençoado pelo Sábio dos Seis Caminhos. Você conta como se efetivamente possuísse a vantagem Clericato (você recebe automaticamente o poder "Força Rikudou" desse kit. Veja baixo) para efeito de cumprir exigências de kits, magias ou quaisquer outros poderes e efeitos que exijam Clericato, além de receber três magias extras, com aprovação do mestre. Além disso, você recebe +1 em todos os testes de uma característica à sua escolha.

CHAKRA YIN-YANG: você é capaz de controlar formas de chakra não-natural além dos elementos convencionais. Você gasta metade dos PMs para conjurar magias das escolas Negra ou Branca. Você precisa recomprar esse poder para cada escola.

CORPO DIVINO: seu corpo possui características semelhantes à uma divindade. Para o cálculo de PVs e PMs, considere seu valor de R multiplicado por 10 (em vez de 5), cumulativo com vantagens que afetem o cálculo de PVs ou PMs.

CURA DIVINA: Você pode usar todas as magias relacionadas a cura que existem nos manuais da magia, como se as possuísse. Se já conhecer a magia de cura em questão, ela custará metade dos PMs para ser conjurada.

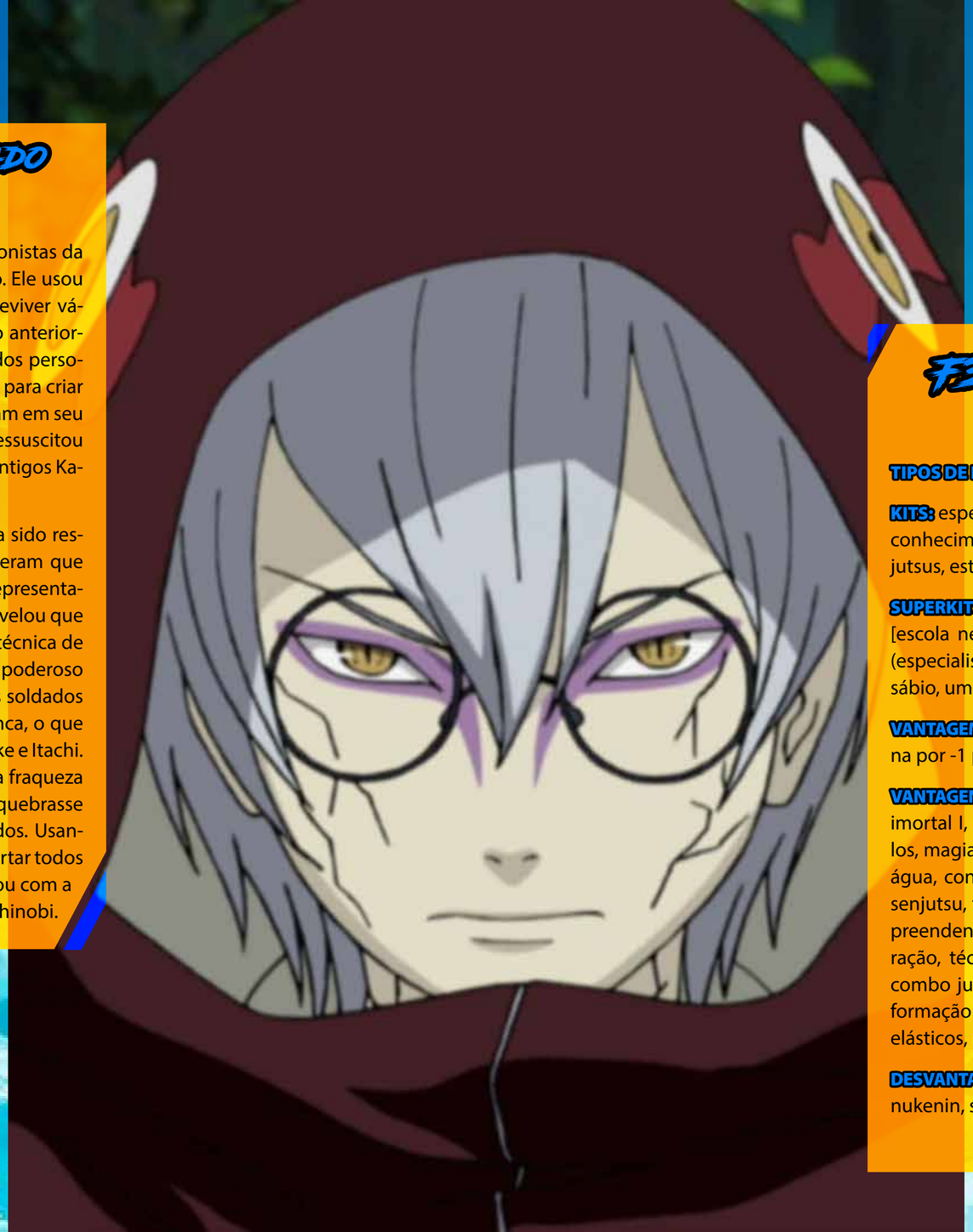
FORÇA RIKUDOU: o usuário do modo Rikudou recebe um poder divino que pode utilizar dentro de combate. Ele varia de acordo com o poder que você escolher, sendo um dos poderes de Aliados Conjurados dos deuses descritos no Capítulo 6 do Manual Tormenta Alpha.

RECONHECIMENTO DE CAMPO: você é capaz de encontrar falhas na defesa do oponente. Quando algum oponente utilizar qualquer poder que lhe garanta uma defesa superior (como Invulnerabilidade ou algum poder defensivo de kit, por exemplo), você pode gastar 5 PMs e criar uma brecha para um único ataque naquele turno. Esse ataque será um crítico automático que, além de ignorar o poder usado, atingirá o alvo indefeso.

SUPERANDO GIGANTES: quando em batalha contra adversários de escalas superiores, a sua defesa também sobe uma escala, ou duas, caso você sacrifique um movimento. Em vez disso, caso prefira mais mobilidade, você pode pagar 2 PMs para receber movimentos extras nesse turno.

SUPERCARACTERÍSTICA: um usuário do Modo Rikudou é dotado de imenso poder. Escolha entre F, A ou PdF. Uma dessas suas características passará a contar como se pertencesse a uma escala acima da sua, preferencialmente, aquela que já foi sua característica principal durante toda a campanha.

TORNANDO-SE UM USUÁRIO DO MODO RIKUDOU: Para se tornar um usuário do modo Rikudou, é necessário dominar todas as seis habilidades dos Seis Caminhos e combiná-las com o poder do Senjutsu e o chakra das bijuus. Esse poder só pode ser concedido diretamente pelo Sábio dos Seis Caminhos, Hagoromo Ootsutsuki, através da junção dos chakras dos Senju (reencarnação de Asura) com os Uchiha (reencarnação de Indra). Quando Naruto e Sasuke obtêm o modo Rikudou, eles estão, de certa forma, combinando os poderes de Asura e Indra para se tornarem mais poderosos.



FANTASMAS DO PASSADO NA GUERRA

Kabuto Yakushi foi um dos principais antagonistas da Quarta Grande Guerra Ninja na série Naruto. Ele usou a técnica de ressurreição Edo Tensei para reviver vários shinobi poderosos que haviam falecido anteriormente, incluindo muitos antigos inimigos dos personagens principais. Kabuto usou essa técnica para criar um exército de soldados imortais que lutariam em seu nome na guerra. Entre os shinobi que ele ressuscitou estavam Madara Uchiha, Nagato Uzumaki, antigos Kages e outros.

Sasuke Uchiha e seu irmão Itachi, que havia sido ressuscitado por Kabuto como Edo Tensei, tiveram que trabalhar juntos para lidar com a ameaça representada por Kabuto. Durante a batalha, Kabuto revelou que havia adicionado uma série de melhorias à técnica de ressurreição Edo Tensei, o que o tornou mais poderoso do que nunca. Ele conseguiu controlar seus soldados ressuscitados com mais eficácia do que nunca, o que tornou a batalha ainda mais difícil para Sasuke e Itachi. No entanto, Itachi acabou descobrindo uma fraqueza na técnica de Kabuto que permitiu que ele quebrasse o controle do Edo Tensei sobre seus soldados. Usando esse conhecimento, Itachi conseguiu libertar todos os shinobi ressuscitados por Kabuto e acabou com a ameaça que representavam para a Aliança Shinobi.

KABUTO YAKUSHI, 555

F3 H5 R6 A4 PdF4
40 PVs, 60 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F), Químico (PdF).

KITS: especialista em ninjutsu (aperfeiçoar ninjutsus, conhecimento em ninjutsu), ninja prodígio (acervo de jutsus, estudo intensivo);

SUPERKITS: Especialista em Kinjutsu (chakra proibido [escola negra], edo tensei, jutsus proibidos), Sennin (especialista em senjutsu, kuchiyose no jutsu, modo sábio, um com a natureza);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: Medicina por -1 ponto; Estigma: má fama;

VANTAGENS: arcano, clericato, genialidade, mentor, imortal I, metamagia (acelerar magia, magia sem selos, magia duradoura), movimento especial (andar na água, constância, escalar), PMs Extras x3, PVs Extras, senjutsu, técnica de luta x2 (ataque forte, ataque surpreendente, desvio acrobático, bloqueio), regeneração, técnica de luta superior x2 (ataque superior, combo jutsu, combo versátil, defesa superior), transformação de batalha 3 (F+2, H+1, R+1, A+2, membros elásticos, monstruoso);

DESVANTAGENS: má fama (servo de Orochimaru), nukenin, segredo (seu passado);

PERÍCIAS: crime, ciências, medicina.

JUTSUS CONHECIDOS (20 PEX GASTOS): criatura mágica, criatura mágica superior e criatura mágica suprema (kuchiyose no jutsu), ferrões venenosos, explosão de Sszzaas, cura mágica, baforada, sono, fascinação, cegueira, permanência, cajado em cobra, feras de Tenebra, cancelamento de magia superior, alterar-se (henge no jutsu), magias iniciais, dentre outras.

ESTRATÉGIAS: Kabuto prefere lançar mão de Jutsus que incapacitem, imobilizem, envenenem ou diminuam as forças e habilidades dos seus adversários. Para tanto, ele usa muitos jutsus de invocação e de envenenamento. Seu jutsu proibido mais temido é o Edo Tensei. Além disso, ele pode usar o modo sábio combinado com sua transformação de serpente-dragão (transformação de batalha 3).

Os três Sannins de Konoha

Os três Sannins de Konoha é um dos mais famosos e poderosos grupos de ninjas da Vila da Folha. Eles consistem em Jiraiya, Orochimaru e Tsunade. Os três se formaram como alunos do lendário ninja Hiruzen Sarutobi, o Terceiro Hokage. Jiraiya, o mais velho do grupo, era conhecido como o "Ero-Sennin", e tinha habilidades incríveis na invocação de sapos e no uso do chakra elemental de vento. Orochimaru era considerado um prodígio desde muito jovem e se tornou um dos ninjas mais poderosos de Konoha, especializado em jutsus de invocação de cobras e no controle de jutsus proibidos. Tsunade, a única mulher do grupo, era famosa por sua habilidade médica e sua força incrível, além de ser a neta do lendário Hashirama Senju, o Primeiro Hokage.

Os três Sannins foram muito respeitados e temidos em todo o mundo ninja. Eles foram reconhecidos como alguns dos ninjas mais poderosos e habilidosos de sua geração, e muitos jovens ninjas aspiravam em se tornar como eles. No entanto, a formação do grupo foi desfeita após Orochimaru trair a vila e seguir seu próprio caminho. Apesar da dissolução do grupo, cada um dos três Sannins continuou a ser um ninja muito poderoso e influente em sua própria maneira. Jiraiya tornou-se um lendário escritor e professor de ninjas, Orochimaru tornou-se um dos vilões mais notórios e infames da série, enquanto Tsunade se tornou a Quinta Hokage e a primeira mulher a ocupar o cargo.

Jiraya 543

F4 H5 R6 A5 PdF4

30 PVs, 70 PMs

Tipos de dano: Esmagamento (F), Perfuração (PdF).

Kits: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento; ar, aperfeiçoar ninjutsus, conhecimento em ninjutsu);

Superkits: Ninja Lendário (jutsu elemental superior, kuchiyose no jutsu), Sennin (especialista em senjutsu, modo sábio);

Vantagem única: Ninja; Habilidade Herdada: sobrevivência por -1 ponto; Estigma: insano compulsivo (mulherengo);

Vantagens: aliados e parceiros x2 (o casal de sapos, Shima e Fukasaku), ataque especial (PdF, amplo), boa fama (um dos três Sannin de Konoha), elementalista (terra, fogo, ar), jutsu nato (bola de vento; rasengan), mentor, metamagia (acelerar magia, adiantar magia, magia potencializada), movimento especial (andar na água, constância, escalar), magia elemental (completo), PMs Extras x4, senjutsu, técnica de luta x1 (aparar, ataque forte), técnica de luta superior x2 (ataque superior, combo jutsu, combo versátil, defesa superior);

Desvantagens: código de honra (herói, ninja), insano compulsivo (mulherengo);

Perícias: investigação, sobrevivência.

Jutsus conhecidos (30 PEX gastos): criatura mágica, criatura mágica superior e criatura mágica suprema (kuchiyose no jutsu), ao alcance da mão, ataque vibratório, baforada, canto monástico de Dorime, labirinto (prisão da boca do sapo), sono, bola de fogo, bola de lama, explosão (fogo, terra e ar), cancelamento de magia superior, alterar-se (henge no jutsu), magias iniciais, dentre outros.

Combos conhecidos: Diversas variações contendo magias elementais de fogo, terra e ar, principalmente usando o modo sábio. Ataque superior + bola de vento + aumento de dano (Oodama Rasengan). Jiraya pode invocar seus aliados sapos, Shima e Fukasaku (ambos Kuchiyose no jutsu com magias elementais), para fazer uma parceria tripla, onde os 3 juntos usam a magia coma + canto monástico de Dorime (Magen: Gama Rinshō).

OROCHIMARU, 52S

F3 H5 R5 A5 PdF3
55 PVs, 55 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F), Químico (PdF).

KITS: especialista em ninjutsu (aperfeiçoar ninjutsus, conhecimento em ninjutsu), ninja prodígio (acervo de jutsus, estudo intensivo), ninja tático (expert em invocações, o melhor no que faço);

SUPERKITS: Ninja Lendário (característica lendária [resistência], kuchiyose no jutsu), Especialista em Kinjutsu (chakra proibido [escola negra], edo tensei, jutsus proibidos);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: ciências por -1 ponto; Estigma: má fama;

VANTAGENS: arcano, clericato, imortal I, mentor, metamagia (adiantar magia, magia sem selos, magia duradoura), movimento especial (andar na água, constância, escalar), PMs Extras x3, PVs extras x3, técnica de luta x2 (ataque forte, ataque surpreendente, desvio acrobático, bloqueio), senjutsu, técnica de luta superior x2 (ataque superior, combo jutsu, combo versátil, defesa superior);

DESVANTAGENS: insano obsessivo (sempre à procura de mais jutsus e de um corpo cada vez mais perfeito), má fama (Sannin das cobras), maldição (de tempos em tempos precisa trocar de corpo), nukenin;

PERÍCIAS: crime, ciências, sobrevivência.

JUTSUS CONHECIDOS (40 PEX GASTOS): criatura mágica, criatura mágica superior e criatura mágica suprema (kuchiyose no jutsu), ao alcance da mão, clone, ferrões venenosos, explosão de Sszzaas, cura mágica, baforada, sono, fascinação, paralisia, permanência, polvo humanoide, cajado em cobra, feras de Tenebra, cancelamento de magia superior, maldição das trevas, alterar-se (henge no jutsu), magias iniciais e muitas outras magias.

COMBOS CONHECIDOS: Orochimaru é bem precavido, preferindo lançar mão de Jutsus que incapacitem, imobilizem, envenenem ou diminuam as forças e habilidades dos seus adversários. Para tanto, ele usa muitos jutsus de invocação e de envenenamento. Seu jutsu proibido mais temido é o Edo Tensei.

TSUNADE SENJU (HOKAGE), 52S

F7 H4 R5 A4 PdF1
25 PVs, 65 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F), Esmagamento (PdF).

KITS: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: terra, aperfeiçoar ninjutsus, domínio do elemento; terra, conhecimento em ninjutsu);

SUPERKITS: Ninja Lendário (Característica Lendária [força], Kuchiyose no jutsu), Kage (Inspiração de Batalha, Sempre preparado);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: medicina por -1 ponto; Estigma: código de honra da redenção;

VANTAGENS: ataque especial (Força, II; perigoso, poderoso), boa fama (um dos três Sannin de konoha), elementalista (terra), energia extra II, jutsu nato (recuperação natural), mentor, metamagia (acelerar magia, magia sem selos, magia máxima), magia extrema, movimento especial (andar na água, constância, escalar), magia branca, magia elemental (água, terra), patrono (Konohagakure), PMs Extras x4, técnica de luta x2 (aparar, ataque forte, ataque preciso, bloqueio), técnica de luta superior x2 (ataque superior, combo jutsu, combo versátil, defesa superior);

DESVANTAGENS: código de honra (herói, redenção), ponto fraco (traumas do passado), protegido indefeso (Konohagakure);

PERÍCIAS: crime, medicina.

JUTSUS CONHECIDOS (30 PEX GASTOS): criatura mágica, criatura mágica superior e criatura mágica suprema (kuchiyose no jutsu), recuperação natural (jutsus de cura), cura total, cura mágica superior, soco de arsenal, proteção mágica superior, alterar-se (henge no jutsu), magias iniciais, dentre outros.

COMBOS CONHECIDOS: Diversas variações contendo ataque especial (Força, II; perigoso, poderoso), aumento de dano, soco de arsenal, combo versátil, ataque superior, ataque preciso e magia. Uso de Magia Extrema para acelerar e maximizar jutsus de curas, bem como desferir ataques muito mais destrutivos (Byakugou).

AY (RAIKAGE), 52S

F5 H7 R6 A5 PdF3
30 PVs, 60 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F), Elétrico (PdF).

KITS: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: raio, aperfeiçoar ninjutsus, domínio do elemento; raio);

SUPERKITS: Ninja Exótico (combate dinâmico, meu estilo é arte), Kage (inspiração de batalha, um jutsu na manga);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: H+1; Estigma: má fama;

VANTAGENS: aceleração, ataque especial (Força, II; preciso, perigoso), elementalista (raio), energia extra I, mentor, metamagia (acelerar magia), movimento especial (andar na água, constância, escalar), magia elemental (ar, raio), patrono (Kumogakure), PMs Extras x3, técnica de luta x2 (aparar, ataque forte, ataque preciso, ataque surpreendente, bloqueio), técnica de luta superior x2 (ataque superior, combo técnica, combo versátil, defesa superior), transformação de batalha 4 (F+3, H+3, A+2);

DESVANTAGENS: má fama (é visto como intolerante e briguento), maldição (bate primeiro, pergunta depois);

PERÍCIAS: crime.

JUTSUS CONHECIDOS (20 PEX GASTOS): armadura elétrica, enxame de trovões, soco de arsenal, magias iniciais, dentre outros.

COMBOS CONHECIDOS: Ataque especial (Força, II; preciso, perigoso) + aumento de dano + soco de arsenal + ataque superior, ataque preciso (Lariat). O raikage potencializa bastante todas as suas técnicas de taijutsu e ninjutsu com uma poderosa armadura de raios que o envolve completamente (transformação de batalha).

OS CINCO KAGES DAS NAÇÕES NINJA

Os cinco Kages são os líderes das cinco principais nações ninja do mundo shinobi. Eles são responsáveis por governar suas respectivas vilas e liderar suas forças militares. Cada Kage é escolhido com base em suas habilidades de liderança e habilidades ninja, e cada um é considerado um dos ninjas mais poderosos de sua vila. Tsunade Senju, a quinta Hokage, já foi apresentada no tópico anterior. Eis os demais Kages:

GAARA (KAZEKAGE), 45S

F4 H4 R5 A8 PDF1
25 PVs, 65 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F), Esmagamento (PdF).

KITS: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: terra, aperfeiçoar ninjutsus, domínio do elemento; terra);

SUPERKITS: Kage (inspiração de batalha, um jutsu na manga);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: Jutsu nato; Estigma: maldição;

VANTAGENS: ataque especial (Força; perigoso, poderoso), elementalista (terra), item do poder (jarro de areia), mentor, metamagia (potencializar magia), movimento especial (andar na água, constância, escalar), jutsu nato (corpo elemental da terra), magia elemental (terra, ar), patrono (Sunagakure), PMs Extras x4, técnica de luta x2 (aparar, ataque violento, derrubar, força oculta [armadura]), técnica de luta superior x2 (ataque superior, combo versátil, combo técnica, defesa superior);

DESVANTAGENS: maldição (sempre que for atacado, o jutsu nato corpo elemental da terra será acionado, independentemente de sua vontade), protegido indefeso (sua vila);

PERÍCIAS: crime.

JUTSUS CONHECIDOS (20 PEX GASTOS): ao alcance da mão, terreno escorregadio de Neo, voo, transporte, petrificação, magias iniciais, dentre outros.

COMBOS CONHECIDOS: Gaara sempre mantém uma defesa absoluta em combate através da sua proteção permanente de areia, podendo atingir níveis defensivos extremos (armadura extra do corpo elemental da terra + proteção mágica + aparar + força oculta [armadura] + defesa superior), além de projetar ataques poderosos com sua areia (F+4 do corpo elemental da terra + aumento de dano + ao alcance da mão). Ele ainda pode prender permanentemente adversários em caixões de areia (petrificação).

OONOKI (TSUKIKAGE), 54S

F1 H5 R5 A5 PDF6
25 PVs, 75 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F), Esmagamento (PdF).

KITS: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: terra, aperfeiçoar ninjutsus, domínio do elemento; terra);

SUPERKITS: Kage (experiência de batalha, um jutsu na manga), Herdeiro da Guerra (herói de guerra, superando gigantes);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: voo por -1 ponto; Estigma: código do ninja;

VANTAGENS: ataque especial (PdF; dano gigante, poderoso, preciso, área), boa fama (herói de guerra), deflexão, elementalista (terra), mentor, metamagia (acelerar magia, magia máxima, magia habilidosa), movimento especial (andar na água, constância, escalar), magia elemental (terra, ar), patrono (Iwagakure), PMs Extras x5, técnica de luta x2 (aparar, ataque forte, bloqueio, força oculta [PdF]), técnica de luta superior x2 (ataque superior, combo versátil, combo técnica, defesa superior), voo;

DESVANTAGENS: código de honra do ninja, mácula (ponto fraco: idoso);

PERÍCIAS: crime, manipulação.

JUTSUS CONHECIDOS (20 PEX GASTOS): controlar a gravidade, ao alcance da mão, voo, transporte, magias iniciais, dentre outros.

COMBOS CONHECIDOS: Oonoki prefere voar e atacar à longa distância, dando suporte aos seus aliados. Ele pode aplicar um dos ataques mais obliteradores possíveis: ataque especial (PdF; dano gigante, poderoso, preciso, área) + ataque forte + força oculta [PdF] + aumento de dano + ataque superior + magia máxima (Jinton - Estilo do Pó).

Mei Terumi (Mizukage), 45

F1 H5 R5 A3 PdF7
25 PVs, 65 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F), Calor/fogo e Quiímico (PdF).

KITS: Elementalista Secundário (Elementalista Secundário, Fusão Elemental, Amálgama [magma]), especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: água, aperfeiçoar ninjutsus, domínio do elemento; água);

SUPERKITS: Kage (Acesso Ilimitado, Experiência de Batalha, Um jutsu na manga);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: ataque especial (PdF); Estigma: má fama;

VANTAGENS: ataque especial (PdF; penetrante, poderoso, perigoso, área), Caminho Secundário (terra e fogo), elementalista (água), mentor, metamagia (acelerar magia, potencializar magia, magia sem selos), movimento especial (andar na água, constância, escalar), magia elemental (todos os 5 elementos), patrono (Kirigakure), PMs Extras x4, técnica de luta x1 (ataque forte, bloqueio), técnica de luta superior x2 (ataque superior, combo jutsu, combo versátil, substituir elemento);

DESVANTAGENS: má fama (líder de uma vila sangrenta);

PERÍCIAS: crime.

JUTSUS CONHECIDOS (20 PEX GASTOS): baforada, explosão, nevoeiro de Hyninn, invisibilidadr, magias iniciais, dentre outros.

COMBOS CONHECIDOS: Diversas combinações elementais entre jutsus de água (vapor) e magma (ataque forte + ataque superior + baforada).

Uma Batalha de Deuses

Os eventos finais de Naruto Shippuden apresentam uma série de momentos intensos e emocionantes. Durante a Quarta Grande Guerra Ninja, Obito e Madara Uchiha acabam se tornando jinchuurikis do Dez Caudas, ameaçando destruir o mundo com sua imensa quantidade de chakra. É então que o Sábio dos Seis Caminhos aparece, revelando sua conexão com a linhagem de Naruto e Sasuke e dando-lhes o poder necessário para enfrentar os dois vilões.

Naruto, Sasuke e aliados conseguem desativar a forma do Dez Caudas de Obito e depois derrotam Madara, que foi traído pelo Zetsu Negro, cujo objetivo final era trazer de voltar a deusa Kaguya Ootsutsuki, a mãe do Sábio dos Seis Caminhos. Kaguya é então enfrentada por Naruto, Sasuke, Sakura, Obito e Kakashi, em uma batalha épica que se estende por várias dimensões e culmina com a derrota da Ootsutsuki por meio da estratégia de Naruto e Sasuke de selá-la novamente com o Chibaku Tensei.

No final, Naruto e Sasuke se enfrentam uma última vez. Naruto vence a luta, traz a paz para o mundo ninja e se torna o Sétimo Hokage de Konoha (depois de Kakashi, o sexto Hokage). Sasuke parte em uma jornada de redenção e reconciliação com sua vila, enquanto o restante dos personagens se prepara para enfrentar novos desafios.

NARUTO UZUMAKI, 100Ki

F6 H8 R8 A7 PDF6
80 PVS, 336 PMS

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F), Sônico (PdF).

KITS: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: ar, aperfeiçoar ninjutsus, domínio do elemento; ar);

SUPERKITS: Usuário do modo rikudou (corpo divino, cura divina, força rikudou, superando gigantes); Controlador do chakra de bijuu (bijuu dama, membros de chakra, manto de chakra puro, manto de chakra defensivo, transformação completa), Sennin (especialista em senjutsu, kuchiyose no jutsu, modo sábio);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja e Jinchuuriki; Habilidade Herdada: Uzumaki: PMs extras; Estigma: Má Fama (Jinchuuriki da Kuybi);

VANTAGENS: ataque especial (F, III; perigoso, dano gigante), arcano, centelha divina, elementalista (ar), energia extra II, equilíbrio de energias, jutsu nato (bola de vento), magia extrema, mentor, metamagia (acelerar magia, magia potencializada, substituir elemento), movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), objetivo (se tornar hokage), patrono (Konohagakure), PMs extras x10, senjutsu, separação, técnica de luta x1 (ataque forte, bloqueio), técnica de luta superior x3 (ataque superior, defesa superior, combo jutsu, combo versátil, movimento extra, projétil aprimorado), tiro carregável (bijuu dama), transformação de batalha 5 (F+3, H+2, R+1, A+2, PdF+3, monstruoso);

DESVANTAGENS: cabeça de vento, código de honra (herói, redenção, ninja), rejeição (Jinchuuriki);

PERÍCIAS: sobrevivência;

JUTSUS CONHECIDOS (40 PEX): voo, alterar-se (henge no jutsu), criatura mágica, criatura mágica superior e criatura mágica suprema (kuchiyose no jutsu), bola de vento (Rasengan):

COMBOS CONHECIDOS: bola de vento + aumento de dano (Rasengan). Ataque especial (F; perigoso, dano gigante) + bola de vento + aumento de dano (Rasenshurike). Ataque superior + bola de vento + aumento de dano (Oodama Rasengan). Rasenshuriken + modo sábio + transformação de batalha + Arte Sábia + substituir elemento - 9 tipos de dano através da vantagem separação (Super Rasenshuriken das Bestas com Cauda). O combo anterior mais ataque superior: Chodama Rasenshuriken.

SASUKE, 100Ki

F6 H10 R7 A6 PDF7
70 PVS, 230 PMS

TIPOS DE DANO: Corte (F), Sônico (PdF).

KITS: especialista em genjutsu (conhecimento em genjutsu, expert em genjutsu, evitar genjutsu), especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: raio, aperfeiçoar ninjutsu, domínio do elemento: raio);

SUPERKIT: Usuário do modo rikudou (corpo divino, força rikudou, Reconhecimento de campo, superando gigantes); Portador do Rinnegan (Amenotejikara, Caminho Deva), Portador do mangekyou sharingan (Jutsus mangekyou [Amaterasu, Susano'o], Susano'o perfeito);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: reflexos de combate (sharingan); Estigma: Órgão especial I (sharingan)

VANTAGENS: arcano, ataque especial (PdF, III; dano gigante), elementalista (raio e fogo), centelha divina, genialidade, mentor, magia extrema, metamagia (acelerar magia, adiantar magia, magia potencializada), mangekyou sharingan eterno, memória expandida, mentor, movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), objetivo (se vingar de Konoha), PMs extras x8, resistência a Magia, rinnegan, senjutsu, técnica de luta x3 (ataque forte, ataque surpreendente, ataque preciso, aparar, desvio acrobático, bloqueio), teleporte, técnica de luta superior x3 (aprendizado superior, ataque superior, combo jutsu, combo técnica, combo versátil, defesa superior);

DESVANTAGENS: procurado (Nukenin), má fama;

PERÍCIAS: crime, sobrevivência.

JUTSUS CONHECIDOS (40 PEX): teleportação, a teleportação aprimorada de vectorius e teleportação planar (amenotejikara), controlar a gravidade e banimento (chibaku tensei), sentidos especiais (sharingan), enxame de trovões (chidori), armadura elétrica, brilho explosivo (amaterasu), explosão e bola de fogo (Gōkakyū no Jutsu), desmaio, fascinação, sono, ilusão, ilusão avançada (sharingan), alterar-se (henge no jutsu), magias iniciais, dentre outros.

COMBOS CONHECIDOS: enxame de trovões + aumento de dano + ataque superior (chidori). Ataque especial (PdF; dano gigante) + explosão ou bola de fogo + aumento de dano (Kirin). Ataque especial (PdF, III; dano gigante) + explosão + aumento de dano + ataque preciso + ataque superior (flecha de Indra).

KAKASHI HATAKE (APÓS RECEBER O MANGEKYOU SHARINGAN DE OBITO), 64S

F4 H7 R6 A5 PdF4
30 PVs, 80 PMs

TIPOS DE DANO: Corte (F), Elétrico (PdF).

KITS: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: raio, aperfeiçoar ninjutsus, conhecimento em ninjutsu), ninja prodígio (acervo de Jutsus, estudo intensivo, manobra extra), ninja tático (expert em invocações, combate tático);

SUPERKITS: Portador do Mangekyou Sharingan (Jutsus Mangekyou [Kamui e Susano'o], Susano'o perfeito), Herdeiro da Guerra (Experiência de Batalha, Superando Gigantes);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: memória expandida; Estigma: órgão especial I;

VANTAGENS: elementalista (raio), boa fama, genialidade, imitar, jutsu elemental (os 5 elementos e espírito), magia irresistível 1, mangekyou sharingan eterno, memória expandida, metamagia (acelerar magia, adiantar magia, alcance ampliado), movimento especial (andar na água, constância, sem rastro), patrono (Konohagakure), PMs extras x3, reflexos de combate, técnica de luta x2 (ataque preciso, ataque violento, bloqueio, desvio acrobático), técnica de luta superior x3 (aprendizado superior, ataque superior, combo jutsu, combo versátil, defesa superior, movimento extra);

DESVANTAGENS: Código de honra (ninja, herói), devoção (proteger Konoha), órgão especial I (sharingan), mácula (segredo);

PERÍCIAS: sobrevivência, investigação.

Jutsus Conhecidos (50 PEx gastos): Sentidos especiais (sharingan), enxame de trovões (chidori), armadura elétrica, Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior e Criatura Mágica Suprema, relâmpago explosivo, desmaio, fascinação, sono (sharingan), alterar-se (henge no jutsu), reflexos, desvio de disparos, invisibilidade, Teleportação, A Teleportação Aprimorada de Vectorius, Porta Dimensional, Semiplano de Vectorius, raio desintegrador (chidori), magias iniciais e muitos, mas muitos jutsus.

COMBOS CONHECIDOS: enxame de trovões + aumento de dano + ataque superior (chidori) e/ou raio desintegrador. Kakashi pode usar a vantagem imitar e aprendizado superior (sharingan) para copiar as melhores habilidades dos adversários. Kakashi ganhou os olhos de Obito de última hora, pois este, quando prestes a morrer, usou toda sua energia para possuir e habitar temporariamente o corpo de Kakashi e imbuir ele com os poderes do Mangekyou Sharingan. Sendo assim, ele pode usar o Susano'o perfeito e para aplicar raio desintegrador combado com seus jutsus ofensivos (Kamui shuriken).

OBITO UCHIHA (JINCHUURIKI DO DEZ CAUDAS), 83KI

F6 H7 R7 A7 PdF6
300 PVs, 80 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F), Esmagamento (PdF).

KITS: especialista em ninjutsu (afinidade com o elemento: fogo, aperfeiçoar ninjutsu, conhecimento em ninjutsu), especialista em genjutsu (conhecimento em genjutsu, expert em genjutsu);

SUPERKITS: Jinchuuriki do Dez Caudas (corpo divino, gudoudama, resistência a ninjutsu), Membro da Akatsuki (jutsus proibidos, uma carta na manga), Portador do Mangekyou Sharingan (jutsus mangekyou [Izanagi e kamui]), Portador do Rinnegan (Gedō Mazō);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: Memória expandida (sharingan); Estigma: Órgão especial I (sharingan);

VANTAGENS: arcano, clericato, elementalista (fogo e espírito), jutsu nato de Muralha de Energia (Kamui), magia irresistível II, Mangekyou Sharingan eterno, metamagia (acelerar magia, adiantar magia, magia duradoura), movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), patrono (Akatsuki), PMs extras x5, reflexo de combate, técnica de luta x2 (ataque forte, desvio acrobático, bloqueio), técnica de luta superior x2 (combo jutsu, combo versátil, defesa superior, movimento extra), teleporte, regeneração, resistência a magia, rinnegan;

DESVANTAGENS: Nukenin, Segredo (aliado do verdadeiro Madara Uchiha), Devoção (à Madara);

PERÍCIAS: Crime, Sobrevivência; Observação: Como a transformação de Obito em Jinchuuriki do Dez Caudas foi incompleta, ele não tem domínio pleno sobre todo o chakra da Juubi. Em termos de regras, ele não consegue usar o Kamui e suas variações nessa forma, (mas com todo esse poder, quem precisa?).

JUTSUS CONHECIDOS (30 PEX): Teleportação, A Teleportação Aprimorada de Vectorius, Porta Dimensional, Semiplano de Vectorius, explosão e bola de fogo (Gōkakyū no Jutsu), desmaio, fascinação, sono, ilusão, ilusão avançada (sharingan), alterar-se (henge no jutsu), magias iniciais, dentre outros.

ESTRATÉGIAS: Obito é poderoso tanto em taijutsu, ninjutsu e genjutsu. No entanto, pouco entra em combate direto, usando e abusando de suas habilidades de intangibilidade e teleporte "combadas" com o Kamui do superkit (magias de teleportação e/ou Muralha de Energia), sendo praticamente invulnerável.

UCHIHA MADARA (JINCHUURIKI DO DEZ CAUDAS), 120KA

F6 H9 R7 A7 PDF8

130 PVs, 250 PMs

TIPOS DE DANO: Corte (F), Calor/fogo (PdF).

Kits: Especialista em Ninjutsu (afinidade com o elemento: fogo, domínio do elemento: fogo, aperfeiçoar ninjutsu, conhecimento em ninjutsu), especialista em genjutsu (conhecimento em genjutsu, expert em genjutsu, evitar genjutsu), Ninja Prodígio (acervo de Jutsus, especialista elemental, manobra extra);

SUPERKITS: Jinchuuriki das Dez Caudas (Corpo Divino, Fonte de Vida, Gudoudama, Resistência a Ninjutsu), Portador do mangekyou sharingan (Jutsus mangekyou [Tsukuyomi, Susano'o], Izanagi, Susano'o perfeito), Portador do Rinnegan (Gedō Mazō, Técnica do Seis Caminhos [Caminho Deva e Preta]), Herdeiro da Guerra (Experiência de batalha);

VANTAGEM ÚNICA: Ninja; Habilidade Herdada: memória expandida (sharingan); Estigma: órgão especial I (sharingan);

VANTAGENS: aceleração, arcano, ataque especial (PdF, III: amplo, dano gigante, perigoso), ataque múltiplo, clericato, deflexão, elementalista (espírito, fogo e terra), equilíbrio de energias, genialidade, magia irresistível 2, mangekyou sharingan eterno, metamagia (acelerar magia, adiantar magia, alcance ampliado, magia potencializada), movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), PMs extras x9, PVs extras x3, reflexo de combate, rinnegan, regeneração, resistência a magia, separação, técnica de luta x2 (ataque forte, aparar, bloqueio, contra golpe, desvio acrobático), técnica de luta superior x2 (ataque superior, combo jutsu, combo versátil, defesa superior), tiro múltiplo;

DESVANTAGENS: insano obsessivo (realizar o Tsukuyomi infinito), mácula: insano paranoico, má fama, maldição (arrogância: Madara testa seus adversários, deixando eles mostrarem suas habilidades primeiro para humilha-los);

PERÍCIAS: crime, sobrevivência, misticismo, ciências proibidas, biologia;

JUTSUS CONHECIDOS (40 PEX): sentidos especiais (sharingan), explosão e bola de fogo (Gōkakyū no Jutsu), cancelamento de magia superior, desmaio, fascinação, sono, ilusão, ilusão avançada (sharingan), alterar-se, transporte, voo, reflexos, desvio de disparos, magias iniciais, magias concedidas pelos poderes dos superkits, dentre muitos outros.

COMBOS CONHECIDOS: Madara é um ninja perfeito em Taijutsu, Ninjutsu e Genjutsu, podendo vencer vários adversários de diversas formas possíveis. Ele pode desde varrer o campo de batalha com um Ataque especial (PdF, III: amplo, dano gigante, perigoso) + explosão + aumento de dano + ataque superior, como derrotar adversários com magias da escola Espírito, ou usar clones (separação) que invocam um Susano'o perfeito cada, só para "brincar" um pouco. As possibilidades são quase infinitas. Divirta-se!

KAGUYA OOTSUTSUKI, 130KA

F5 H10 R8 A7 PDF10

100 PVs, 384 PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F), Perfuração (PdF).

KITS: Andarilho do Horizonte (área de batalha aprimorada, novos caminhos), Especialista em Ninjutsu (afinidade com o elemento: terra, domínio do elemento: terra, aperfeiçoar ninjutsu, conhecimento em ninjutsu), especialista em genjutsu (conhecimento em genjutsu, expert em genjutsu, evitar genjutsu);

SUPERKITS: Jinchuuriki das Dez Caudas (chakra infindável, chakra yin-yang [negra e branca], corpo divino, fonte de vida, gudoudama, ninjutsu infindável, resistência a ninjutsu), Portador do Rinnegan (amenotejikara, Gedō Mazō, técnica do seis caminhos [todos os 6]), Portador do mangekyou sharingan (jutsus mangekyou [tsukuyomi, kotoamatsukami]);

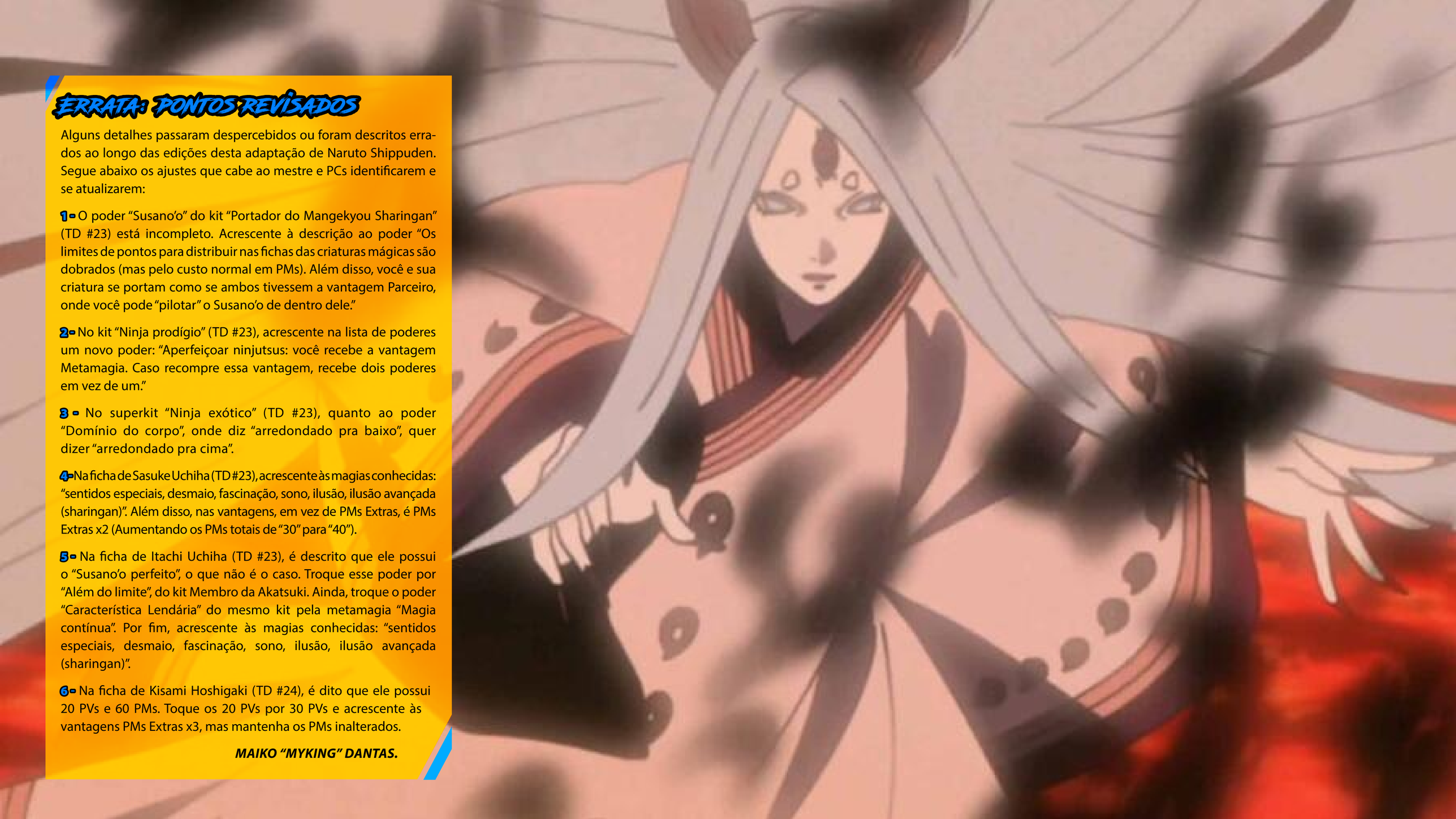
VANTAGEM ÚNICA: Ninja e Alien; Habilidade Herdada: PMs extras; Estigma: órgão especial I;

VANTAGENS: arcano, área de batalha, arena (variável), ataque especial (PdF, III: penetrante, poderoso, perigoso), clericato, elementalista (os 5 elementos e espírito), equilíbrio de energias, magia irresistível 2, mangekyou sharingan eterno, metamagia (acelerar magia, adiantar magia, alcance ampliado, magia potencializada, magia sem selos), movimento especial (andar sobre a água, constância, escalar), PMs extras x12, PVs extras, regeneração, reenergização, resistência a magia, rinnegan, teleporte, técnica de luta x2 (aparar, ataque forte, ataque preciso, bloqueio), técnica de luta superior x3 (ataque superior, combo jutsu, combo versátil, combo técnica, defesa superior, movimento extra), tiro múltiplo, voo;

DESVANTAGENS: insana obsessiva (querer todo o chakra do mundo para ela), inculta (para com a cultura atual);

JUTSUS CONHECIDOS (40 PEX): Além dos diversos jutsus concedidos pelos superkits, Kaguya pode usar o jutsu que der na telha do mestre.

COMBOS CONHECIDOS: diversos poderes para Taijutsu, Ninjutsu e Genjutsu. O ataque ofensivo mais poderoso de Kaguya consiste em disparar ossos que saem do seu corpo, capazes de grande dano, deteriorando os alvos a nível molecular e reduzindo-os às cinzas (poder de kit Gudoudama + raio desintegrador + ataque especial (PdF, III: penetrante, poderoso, perigoso) + tiro múltiplo). Ela pode "brincar" com os adversários se teleportando para diversas dimensões, onde se torna mais habilidosa e poderosa nos diversos ambientes (área de batalha aprimorada + arena)



ERRATA: PONTOS REVISADOS

Alguns detalhes passaram despercebidos ou foram descritos errados ao longo das edições desta adaptação de Naruto Shippuden. Segue abaixo os ajustes que cabe ao mestre e PCs identificarem e se atualizarem:

1- O poder "Susano'o" do kit "Portador do Mangekyou Sharingan" (TD #23) está incompleto. Acrescente à descrição ao poder "Os limites de pontos para distribuir nas fichas das criaturas mágicas são dobrados (mas pelo custo normal em PMs). Além disso, você e sua criatura se portam como se ambos tivessem a vantagem Parceiro, onde você pode "pilotar" o Susano'o de dentro dele."

2- No kit "Ninja prodígio" (TD #23), acrescente na lista de poderes um novo poder: "Aperfeiçoar ninjutsus: você recebe a vantagem Metamagia. Caso recompre essa vantagem, recebe dois poderes em vez de um."

3 - No superkit "Ninja exótico" (TD #23), quanto ao poder "Domínio do corpo", onde diz "arredondado pra baixo", quer dizer "arredondado pra cima".

4- Na ficha de Sasuke Uchiha (TD #23), acrescente às magias conhecidas: "sentidos especiais, desmaio, fascinação, sono, ilusão, ilusão avançada (sharingan)". Além disso, nas vantagens, em vez de PMs Extras, é PMs Extras x2 (Aumentando os PMs totais de "30" para "40").

5- Na ficha de Itachi Uchiha (TD #23), é descrito que ele possui o "Susano'o perfeito", o que não é o caso. Troque esse poder por "Além do limite", do kit Membro da Akatsuki. Ainda, troque o poder "Característica Lendária" do mesmo kit pela metamagia "Magia contínua". Por fim, acrescente às magias conhecidas: "sentidos especiais, desmaio, fascinação, sono, ilusão, ilusão avançada (sharingan)".

6- Na ficha de Kisami Hoshigaki (TD #24), é dito que ele possui 20 PVs e 60 PMs. Toque os 20 PVs por 30 PVs e acrescente às vantagens PMs Extras x3, mas mantenha os PMs inalterados.

MAIKO "MYKING" DANTAS.

Era das ARCAS
A PRIMEIRA (E MAIS DIVERTIDA)
LIGHT NOVEL DE 3DET VICTORY!
Era das ARCAS
Marcela Alban
Marcelo Cassaro
Era das ARCAS
Marcela Alban
Marcelo Cassaro
Arco em dois volumes | jamboeditora.com.br

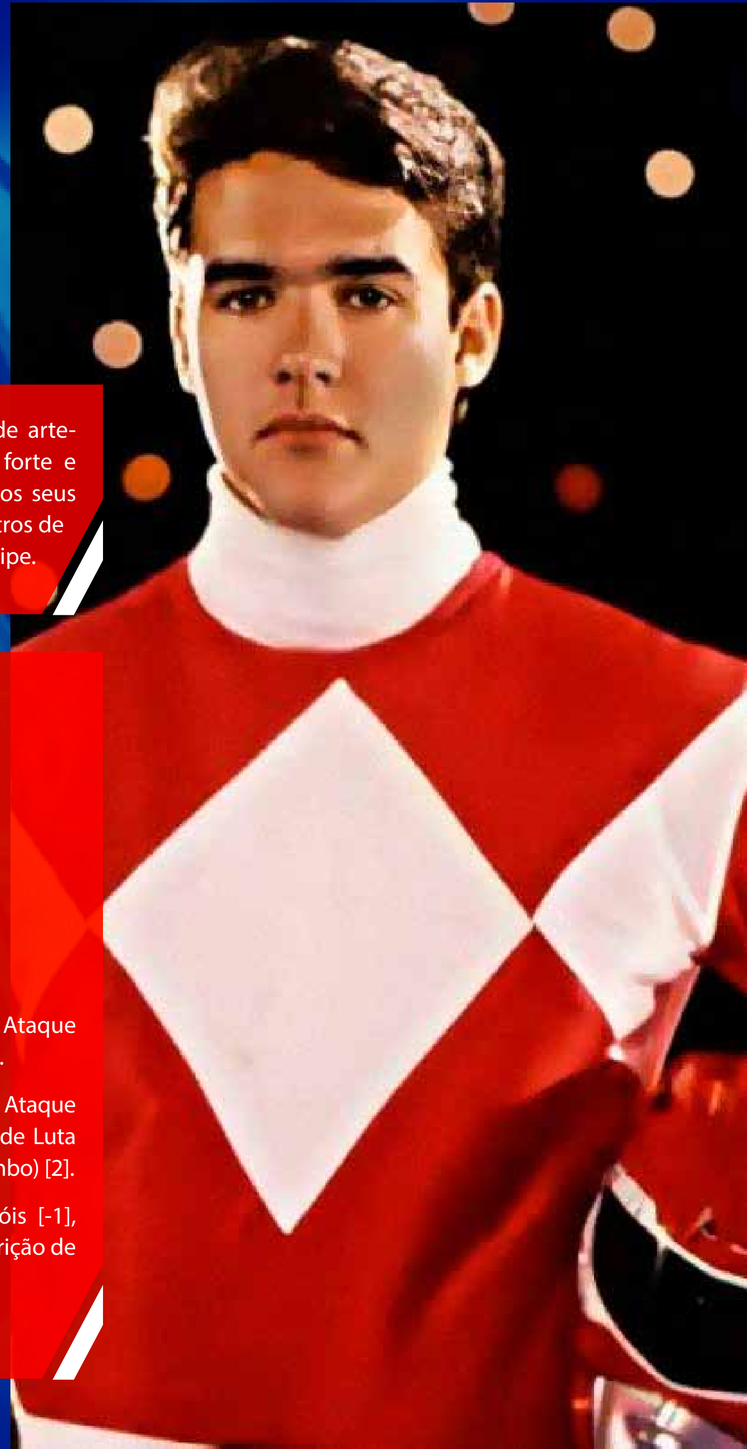
ADAPTAÇÃO

DEFENSORES, conforme prometido na última edição quando fiz a ficha de Lord Zedd, trago para vocês a adaptação da primeira temporada de Mighty Morphing Power Rangers. Assim como uma boa parte dos jogadores de 3D&T, eu estava lá quando o primeiro episódio dublado foi exibido na saudosa TV Colosso. Eu, que era um fã de seriados de Tokusatsu, esperava uma novidade visto que vivíamos das reprises de Changeman, Flashman, Maskman e Goggle V, mas fiquei totalmente surpreendido quando vi atores americanos em vez dos atores japoneses. Eu demorei um tempo para aceitar o truque que os produtores utilizaram, e como todos devem saber, o mercado norte-americano é muito xenófobo e nunca consumiria a série originalmente. Um programa da Netflix que explica muito bem a criação da série é o "Brinquedos que marcaram época", segundo episódio da terceira temporada, e vocês também podem aprender mais através dos vários canais do Youtube como o "Mega Power Brasil", "Tokudoc", "Você Assistiu" e tantos outros de altíssima qualidade.

Para adaptar a primeira série de Power Rangers, vou utilizar o kit apresentado na **Tokyo Defender #13**, os manuais básicos (Manual 3D&T Alpha, Defensor e Mega City) e os diversos reviews sobre a franquia. Apresentada as premissas, vamos aos trabalhos comemorativos dos 30 anos de lançamento deste marco mundial.

Bom lembrar aos Defensores que tirando o verniz nostálgico, a série original possui muitos problemas de roteiro e abusa de estereótipos americanos da sua época, coisas que não são bem vistas hoje em dia. Conforme as décadas passaram, a franquia Power Rangers atravessou as barreiras da TV, virou um produto multimídia e chegou às histórias em quadrinhos, jogos de videogame, filmes de cinema, série de YouTube e também teve vários donos como a Saban Entertainment, a The Walt Disney Co., a parceria Saban/ Nickelodeon e por último a gigante Hasbro. Desde 2018, quando lançaram Power Rangers: Beast Morphers, a qualidade subiu bastante, seja nas cenas de ação como nos roteiros, culminando na excelente criação de Power Rangers: Dino Fury (2021/2022).

Mas nesta matéria, vou focar apenas no essencial e no que funciona para jogarmos uma aventura de RPG. A história começa quando a Bruxa Rita Repulsa é libertada de sua prisão em Marte, e inicia um ataque contra o planeta Terra de seu Castelo na Lua. Então Zordon e seu assistente robô Alpha V recrutam 05 jovens adolescentes para lutar contra essa ameaça. Os escolhidos para tal missão são:



Jason Lee Scott é um talentoso praticante de arte-marciais, o que fez dele um ranger muito forte e corajoso. Ele está sempre disposto a ajudar os seus amigos e nunca desiste de enfrentar os monstros de Rita, tornando-o assim o primeiro líder da equipe.

JASON
O RANGER VERMELHO (12N)

F2 H2 R2 A2 PdF0

10PVs e 10PMs [8]

TIPOS DE DANO: Corte (F) e Fogo (PdF)

KITS: Power Rangers (Traje Power Rangers, Ataque Contínuo, Arma Favorita: Espada do Poder) [2].

VANTAGENS: Humano (Versatilidade) [0], Ataque Combinado [1], Patrono (Zordon) [1], Técnica de Luta (Ataque Forte, Ataque Violento, Bloqueio e Combo) [2].

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Heróis [-1], Código de Honra dos Power Rangers [-1], Restrição de Poder (Morfador) [-1].

PERÍCIAS: Esportes [1].

Zachary "Zack" Taylor é um sujeito bem tranquilo e amigável, admirador da cultura afro e um ótimo dançarino, que costuma ser legal com as garotas, especialmente as suas colegas de equipe Trini e Kimberly. Nas lutas e nas missões, ele acaba sendo o segundo em comando.

ZACK
RANGER PRETO (12N)

F1 H2 R2 A1 PDF0
10PVS E 10PMS [6]

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F) e Fogo (PdF)

KIT: Power Rangers (Traje Power Rangers, Arma Favorita: Machado do Poder, Movimento Ampliado) [2].

VANTAGENS: Humano (Versatilidade) [0], Ataque Combinado [1], Ataque Especial (Canhão Cósmico, PdF; Poderoso) [2], Patrono (Zordon) [1], Técnica de Luta (Ataque Debilitante, Ataque Violento) [1].

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Power Rangers [-1], Restrição de Poder (Morfador) [-1].

PERÍCIAS: Arte [1].

William "Billy" Cranston é o mais inteligente e brilhante da equipe, e a princípio costumava ser um nerd tímido e atrapalhado, mas conforme o passar das temporadas, foi ficando mais confiante e forte, sendo de grande ajuda para os seus amigos.

BILLY
O RANGER AZUL (12N)

F0 H3 R1 A1 PDF0
05PVS E 05PMS [5]

TIPOS DE DANO: Perfuração (F) e Fogo (PdF)

KIT: Power Rangers (Traje Power Rangers, Arma Favorita: Lança do Poder, Movimento Ampliado) [2].

VANTAGENS: Humano (Versatilidade) [0], Ataque Combinado [1], Genialidade [1], Patrono (Zordon) [1], Técnica de Luta (Ataque Preciso, Bloqueio) [1].

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Power Rangers [-1], Pacifista (Autodefesa) [0], Restrição de Poder (Morfador) [-1].

PERÍCIAS: Ciências [1], Máquinas [2].

Trini Kwan é uma excelente lutadora, sendo bem flexível, equilibrada, e costuma sempre raciocinar durante os combate para poder ajudar seus companheiros. A sua melhor amiga é a Kimberly, já que as duas lutam bem juntas.

TRINI
A RANGER AMARELA (12N)

F1 H3 R2 A1 PDF0
10PVS E 14PMS [7]

TIPOS DE DANO: Perfuração (F) e Fogo (PdF)

KIT: Power Rangers (Traje Power Rangers, Arma Favorita: Adagas do Poder, Ataque Acrobático) [2].

VANTAGENS: Humano (Versatilidade) [0], Ataque Combinado [1], Equilíbrio de Energias [1], Patrono (Zordon) [1], Técnica de Luta (Ataque Forte, Defesa do Tigre) [1].

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Power Rangers [-1], Restrição de Poder (Morfador) [-1].

PERÍCIAS: Esportes [1].

Kimberly "Kim" Ann Hart é uma grande ginasta olímpica, e na equipe ela é a mais charmosa e feminina do grupo. Aparenta ser uma patricinha fútil no começo, mas no fundo é uma garota muito doce e sensível que gosta muito dos seus amigos.

KIMBERLY
A RANGER ROSA (12N)

F0 H3 R2 A1 PDF1
10PVS E 10PMS [7]

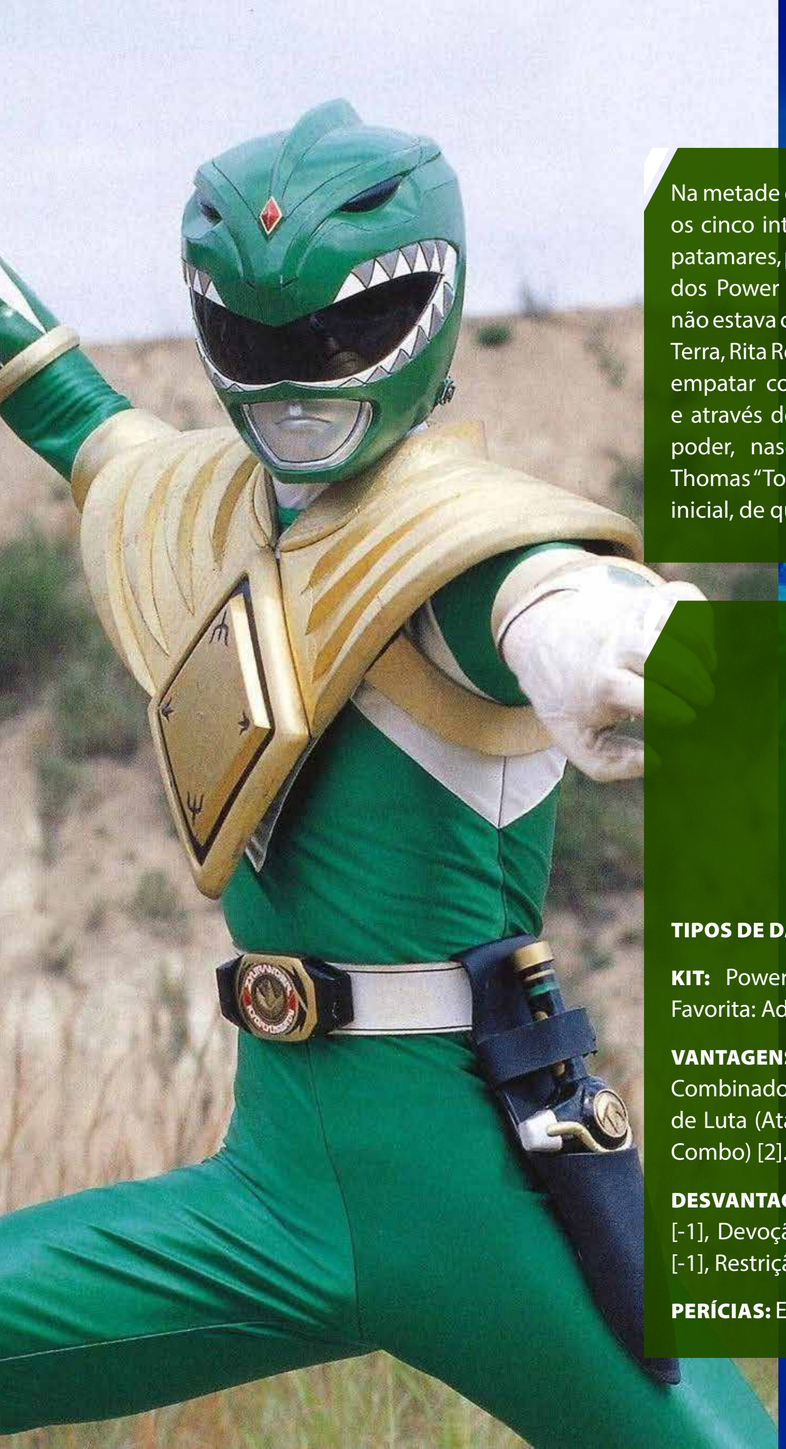
TIPOS DE DANO: Esmagamento (F) e Fogo (PdF)

KIT: Power Rangers (Traje Power Rangers, Arma Favorita: Arco do Poder, Ataque Acrobático, Movimento Ampliado) [3].

VANTAGENS: Humano (Versatilidade) [0], Ataque Combinado [1], Patrono (Zordon) [1], Técnica de Luta (Ataque Preciso, Bloqueio) [1].

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Power Rangers [-1], Restrição de Poder (Morfador) [-1].

PERÍCIAS: Esportes [1].



Na metade da série, surge o personagem que eclipsou os cinco integrantes iniciais e elevou a série a novos patamares, permancendo como embaixador e símbolo dos Power Rangers por várias gerações. Vendo que não estava conseguindo fazer frente aos defensores da Terra, Rita Repulsa sequestra um lutador que consegue empatar com Jason num torneio de artes marciais e através de seus poderes cria uma nova moeda do poder, nascendo então o lendário Ranger Verde Thomas "Tommy" Oliver. A ficha dele apresentada é a inicial, de quando era um inimigo dos heróis.

TOMMY
O RANGER VERDE (15N)

F3 H3 R2 A2 PDF2
10PVS E 10PMS [12]

TIPOS DE DANO: Corte (F) e Fogo (PdF)

KIT: Power Rangers (Traje Power Rangers, Arma Favorita: Adaga do Dragão, Limit Breaker) [2].

VANTAGENS: Humano (Versatilidade) [0], Ataque Combinado [1], Patrono (Rita Repulsa) [1], Técnica de Luta (Ataque Preciso, Ataque Violento, Bloqueio e Combo) [2].

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Power Rangers [-1], Devoção (Obedecer Rita Repulsa) [-1], Má Fama [-1], Restrição de Poder (Morfador) [-1].

PERÍCIAS: Esportes [1].

As primeiras temporadas se passam na fictícia cidade de Alameda dos Anjos, que fica em algum lugar dos Estados Unidos. Os principais pontos de encontro são o Ginásio da Alameda dos Anjos, o Centro da Juventude, onde fica o Bar do Ernie, e a Escola Municipal, onde os heróis sempre encontram-se com a dupla de alívio cômico, Bulk e Skull. O Palácio da Lua é a base de operações da Rita Repulsa e o Centro de Comando, que está em algum ponto do deserto, é o local onde Zordon monitora tudo pelos monitores controlados por Alpha V.

Pagando a ativação de Pontos de Magia da vantagem Patrono, os Power Rangers tem acesso aos seguintes itens de seu Arsenal, onde podemos destacar os seguintes:

METAMORFOSES DO PODER (MORFADORES): O item que permite o acesso ao traje de batalha, fornecendo um bônus de +1 em todas as características enquanto estiver transformado;

MOEDAS DO PODER: O artefato que concede os poderes dos DinoZord aos heróis, e que permite aos morfadores de serem ativados;

COMUNICADOR DE PULSO: O item que transmite as mensagens de Zordon aos Rangers e que por 1 PM, concede aos usuários os mesmos efeitos da vantagem Comunicação;

DETONADORES LASER: O artefato básico de luta dos Power Rangers. Possui dois modos de batalha, um como espada curta e outro como uma pistola laser;

ADAGA DO DRAGÃO: Principal arma do Dragon Ranger. Pagando 1 PM para utilizá-la, fornece um bônus de FA+2. Também permite convocar o DragonZord pagando 1 PM, e pilotá-lo usando os efeitos de Comando de Aliado;

ESCUDO DRAGÃO: Revestindo o usuário com um peitoral, ombreiras douradas e braceletes dourados, é o símbolo de autoridade para pilotar o DragonZord. Fornece um bônus de FD+2 ao usuário;

ARMAS DO PODER: Pagando 1 PM para utilizá-la, cada uma fornece um bônus de FA+2. Juntando todas as armas, permite a utilização do Ataque Combinado, através do disparo do Canhão do Poder.

Mas como estamos falando de um seriado de Super Sentai, adaptado para Power Rangers, temos que falar também das estrelas da franquia. Como toda série infantil, o principal foco é a venda de brinquedos colecionáveis, e para isso, os desenvolvedores japoneses criaram os robôs gigantes, a última linha de defesa dos heróis. Em Power Rangers, eles trocaram o nome das feras sagradas de Zyuranger para DinoZords, que quando unidos, transformam-se no Megazord. Então quando os monstros de Rita Repulsa ficavam gigantes, Jason gritava: "Precisamos do Poder DinoZord agora"! Vamos apresentá-los:

Tiranossauro DinoZord. Esse é o mais poderoso dos DinoZords. Pilotado por Jason, ele sai debaixo da Terra quando é chamado e tem diversas habilidades. Podia criar um poderoso furacão quando soprava uma grande quantidade de ar. No Megazord, ele formava a cintura e a cabeça.

TIRANOSSAURO (20S)

F3 H0 R3 A2 PDF2

15PVS E 15PMS

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F) e Sônico (PdF)

VANTAGENS: Mecha [0], Aliados Gigantes (Mastodonte, Triceratops, Tigre Dentes-de-Sabre, Pterodáctilo) [8], Aliado Supremo (Megazord) [0], Ataque Especial (Furação, PdF; Preciso) [2], Membro Extra (Cauda) [1];

DESVANTAGENS: Modelo Especial (Gigante) [-1].

Mastodonte DinoZord. É o mais pesado dos DinoZords. Pilotado por Zack, ele vem direto do Alasca quando é chamado. Esse é o mais resistente de todos e foi por isso que Zordon escolheu colocá-lo nas geleiras. Usando suas narinas pode congelar o inimigo. No Megazord ele formava as mãos.

MASTODONTE (20S)

F2 H0 R4 A4 PDF2

15PVS E 15PMS

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F) e Gelo (PdF)

VANTAGENS: Mecha [0], Aliados Gigantes (Tiranossauro, Triceratops, Tigre Dentes-de-Sabre, Pterodáctilo) [8], Aliado Supremo (Megazord) [0], Paralisia [1];

DESVANTAGENS: Modelo Especial (Gigante) [-1].

Tricerátops DinoZord. Esse é o mais veloz de todos os DinoZords. Pilotado por Billy, vem do deserto Saara. É o mais longo dos DinoZords. Contém, em seu interior, duas cordas muito resistentes que podem fazer diversas coisas com o inimigo. No Megazord formava a perna esquerda.

TRICERÁTOPS (20S)

F2 H0 R3 A3 PDF2

15PVS E 15PMS

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F) e Fogo (PdF)

VANTAGENS: Mecha [0], Aceleração [1], Aliados Gigantes (Tiranossauro, Mastodonte, Tigre Dentes-de-Sabre, Pterodáctilo) [8], Aliado Supremo (Megazord) [0], Membros Elásticos [1], Paralisia [1];

DESVANTAGENS: Modelo Especial (Gigante) [-1].

Tigre Dentes-de-Sabre DinoZord. Com certeza esse DinoZord é um dos que têm mais habilidades. Com saltos muito altos, ele é pilotado por Trini e foi a escolha certa para a Ranger Amarela. Sua cauda pode formar um canhão que pode soltar diversos lasers. Quando esse zord é chamado por Trini, ele vem da floresta rapidamente. No Megazord formava a perna direita.

TIGRE DENTES-DE-SABRE (20S)

F2 H0 R3 A3 PDF3

15PVS E 15PMS

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F) e Fogo (PdF)

VANTAGENS: Mecha [0], Aliados Gigantes (Tiranossauro, Mastodonte, Tricerátops, Pterodáctilo) [8], Aliado Supremo (Megazord) [0], Tiro Múltiplo [2];

DESVANTAGENS: Modelo Especial (Gigante) [-1].

Pterodáctilo DinoZord. O menor dos Dinozords e o único que pode voar. Pilotado por Kimberly, ele é uma versão de nave criada por Alpha. Pode soltar lasers de suas asas (os seus lasers são os mesmos do Tigre Dentes-de-Sabre DinoZord). No Megazord ele formava o peito que pode protegê-lo de diversos ataques.

PTERODÁCTILO (20S)

F1 H0 R3 A2 PdF2

15PVs e 15PMs

TIPOS DE DANO: Esmagamento (F) e Fogo (PdF)

VANTAGENS: Mecha [0], Aliados Gigantes (Tiranossauro, Mastodonte, Triceratops, Tigre Dentes-de-Sabre) [8], Aliado Supremo (Megazord) [0], Ataque Especial (Canhões Laser, PdF; Penetrante, Preciso) [3], Voo [2];

DESVANTAGENS: Modelo Especial (Gigante) [-1].

Para ativar o poder máximo dos DinoZords, os heróis precisam utilizar a vantagem Aliado Supremo do Manual Tormenta Alpha. Pelo custo total de 20 PMs, que pode ser dividido entre todos que possuírem a versão padrão da vantagem, os Aliados invocados chegarão dentro de 2d turnos, agindo como se tivessem a vantagem Parceiro entre si, permanecendo em batalha até o fim do combate.

DINO MEGAZORD (20K)

F3 H0 R4 A4 PdF3

30PVs e 30PMs

VANTAGENS: Mecha [0], Adaptador [1], Golpe Final (Espada do Poder) [2], Pontos de Magia Extra [1], Pontos de Vida Extra [1], Sentidos Especiais (todos) [2]; Modelo Especial (Gigante) [-1].

DESVANTAGENS: Modelo Especial (Gigante) [-1].

A técnica mais poderosa do Dino Megazord é a Espada do Poder. Para simulá-los vamos utilizar a vantagem Golpe Final do Manual Tormenta Alpha. Caso consiga um acerto crítico, você pode pagar 5 PMs para obrigar o alvo a imediatamente realizar um teste de Armadura. Se ele falhar, cairá derrotado, explodindo em pedaços logo em seguida. Usando contra personagens de uma escala acima da sua, o Golpe Final não o derrota, mas causa dano normal. Alvos que já estejam Perto da Morte recebem um redutor no teste de A igual à F ou PdF do atacante. Porém, caso o alvo seja bem-sucedido nesse teste, ele se torna automaticamente imune ao Golpe Final até o fim daquele combate, de forma que é melhor guardar o Golpe Final para o final mesmo…

Quando Tommy foi enfeitiçado por Rita, ela deu a ele o DragonZord. No começo tentou destruir os DinoZords, mas depois se uniu aos Rangers juntamente com Tommy. Pode soltar mísseis de seus dedos e usar sua cauda como uma furadeira. Contém um tipo de cetro que usou várias vezes em suas batalhas. Pode se unir a alguns DinoZords para formar o Dragonzord em modo de Batalha ou ao Megazord para formar o Mega Dragão Zord.

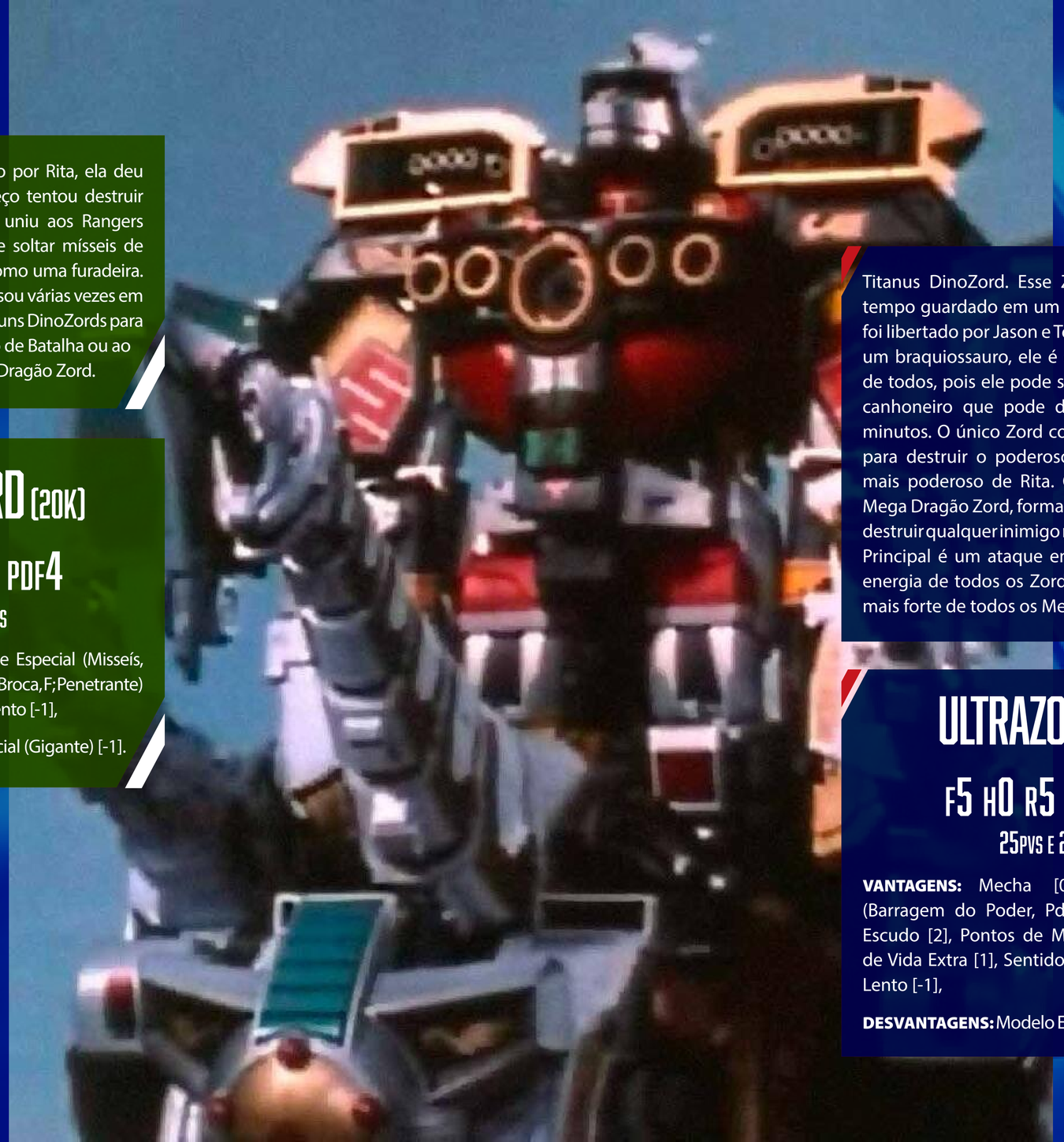
DRAGONZORD (20K)

F4 H0 R4 A4 PdF4

20PVs E 20PMs

VANTAGENS: Mecha [0], Ataque Especial (Misseís, PdF; Amplo) [3], Ataque Especial (Broca, F; Penetrante) [2], Membro Extra (Cauda) [1]; Lento [-1],

DESVANTAGENS: Modelo Especial (Gigante) [-1].



Titanus DinoZord. Esse Zord estava há muito tempo guardado em um Templo mágico o qual foi libertado por Jason e Tommy. Com a forma de um braquiossauro, ele é o Zord mais poderoso de todos, pois ele pode soltar um super ataque canhoneiro que pode destruir o inimigo em minutos. O único Zord com poderes suficientes para destruir o poderoso Ciclope, o guerreiro mais poderoso de Rita. Quando unido com o Mega Dragão Zord, forma o Ultra Zord, que pode destruir qualquer inimigo rapidamente. Sua Arma Principal é um ataque em conjunto unindo a energia de todos os Zords. É seguramente o mais forte de todos os Megazords.

ULTRAZORD (27K)

F5 H0 R5 A5 PdF5

25PVs E 25PMs

VANTAGENS: Mecha [0], Ataque Especial (Barragem do Poder, PdF; Dano Gigante) [3], Escudo [2], Pontos de Magia Extra [1], Pontos de Vida Extra [1], Sentidos Especiais (todos) [2]; Lento [-1],

DESVANTAGENS: Modelo Especial (Gigante) [-1].

Para não deixar essa matéria mais extensa do que já está, vou adaptar na próxima edição da Tokyo Defender a ficha de Rita Repulsa, seus principais lacaios, além de alguns monstros clássicos da primeira temporada. Com isso, deixo meus agradecimentos para os Defensores que chegaram até aqui. Esta série marcou a minha infância e acredito que o mesmo ocorreu com vocês, seja você um Ranger das antigas ou das novas gerações. Sem a explosão do fenômeno nos anos 90, não existiria o nosso querido sistema de RPG.

Até a próxima e digam comigo: "é hora de morfar"!

WELLINGTON BOTELHO, O ETERNO RANGER VERMELHO

COLOQUE
O SEU
MUNDO EM
MOVIMENTO!
Chega de interpretar sempre os mesmos
personagens ou de mestrar sempre do mesmo jeito!
Encontre aqui, notícias, resenhas, dicas e muito mais.
CLIQUE AQUI
MOVIMENTO
RPG
E VISITE-NOS!

O SUBMUNDO DOS ASSASSINOS DE ALUGUEL

John Wick é uma dessas pedras preciosas que a sétima arte nos entrega às vezes. O primeiro filme foi lançado em 2014, trazendo novamente um já esquecido Keanu Reeves aos filmes de ação.

A história se passa em um cenário majoritariamente urbano e contemporâneo, orbitando quase exclusivamente a sociedade "secreta" dos Assassinos de Aluguel. Quase todas as cenas que envolvem esses personagens ocorrem durante a noite; a sociedade comum não parece reagir às perseguições de carro e moto em altas velocidades, explosões, tiroteios e lutas de faca que acontecem frequentemente nas ruas, lojas e ambientes coletivos, como se as pessoas, passado o susto, esquecessem imediatamente de tudo que aconteceu. Os Assassinos são altamente treinados na arte de passar despercebidos e matar de forma limpa e eficaz, mesmo que alguns o façam de forma espalhafatosa para chamarem a atenção e ganharem uma notoriedade mais violenta e grotesca.

INAÇÃO DAS FORÇAS DE SEGURANÇA

Esqueça as Forças Armadas, Bombeiros e Polícia! Neste cenário, mesmo que o Assassino junte 5 estrelas de calamidade (aquelas do GTA kkk), absolutamente ninguém o perseguirá por isso ou tentará lhe prender; a única coisa que um Assassino realmente teme é outro(s) Assassino(s) (tem horas que vem mais de 100 de uma só vez!).

Existe neste cenário uma Camarilha em torno das famílias mafiosas que governam das sombras o destino do mundo. O termo deriva da palavra espanhola 'camarilla', que significa "pequena câmara". Também serve para designar clientelismo, um sistema onde ocorre a troca de bens e serviços por apoio político, sendo essa troca algo implícito ou não.

Com isso, os assassinos são prestadores de serviço para pessoas influentes e poderosas. Normalmente, não podem agir contra seus superiores devido a rígidos códigos de conduta, mas quando matam a última lembrança da falecida esposa do mais temido dos assassinos, não fique na frente dessa força da natureza.

AS EMPRESAS DE FAXINA

Matar deixa rastros e evidências físicas (sangue, partes de corpos, coisas quebradas…); para resolver essa parte, existem os Faxineiros. Quando um Assassino chama, eles vêm e, pelo preço certo, removem todo o DNA e somem com os corpos, deixando uma aparência menos caótica pois tiram as coisas quebradas e deixam tudo o mais em ordem possível rapidamente.

Em termos de jogo, seria o caso de você pagar 1 PM para que sua vantagem Patrono ou Riqueza sejam ativadas e tudo volte ao "normal".

AS MOEDAS DE OURO

Essa sociedade "secreta" evoluiu dos Hashshashins (de onde deriva a palavra "Assassino"), uma ordem de homens capazes e altamente treinados para proteger o haxixe, erva que "leva ao paraíso"; essa ordem presente na Pérsia e Síria foi criada no século XI por Hasan-i Sabbah. Ocorre que o motivo de tal sociedade ter sobrevivido até os dias atuais é seu

ADAPTAÇÃO

JOHN WICK

CENÁRIO DE CAMPANHA PARA 3D&T ALPHA

[inspirada nos três primeiros filmes da franquia e em uma mesa para Phantazyah RPG]

Código de Regras rígidas (existem regras mesmo entre matadores, pois, "as regras nos separam dos animais"). Sua economia interna, por exemplo, usa dinheiro comum e também algo bem mais valioso: moedas feitas de ouro e cunhadas apenas por uns poucos dessa sociedade, sob encomenda e autorização (o modelo depende do "mercado" em que vai circular). Tais moedas representam um compromisso de troca entre contratante e contratado, o que pede, paga e recebe o serviço e o que realiza o serviço e é pago por isso. Uma só moeda pode carregar o valor de centenas ou milhares de dólares; elas circulam apenas entre membros da sociedade e são usadas para pagar pelos assassinatos, hospedagem, alimentação, ajuda, equipamentos, armas…

Novamente, podemos representar esse efeito através das vantagens Patrono e Riqueza. Mas caso você não possa usar nenhum dos dois durante a aventura, gaste 1 XP para ter esses benefícios.

AS PROMISSÓRIAS

Existem duas regras maiores nessa sociedade; uma delas diz respeito às Promissórias. Quando um membro dessa sociedade necessita de uma ajuda muito específica, cara ou de risco extremamente elevado, pode ser que só consiga essa ajuda oferecendo uma Promissória: é uma medalha de prata esterlina onde o devedor coloca uma gota de seu sangue, fecha e a entrega ao credor. O credor pode pedir qualquer coisa (de qualquer valor) ao devedor, após cumprir com a sua parte, e a qualquer hora. Após o pagamento da dívida, o credor coloca uma gota de sangue sua ao lado da do devedor e devolve a medalha a ele. A Promissória tem valor e preço de sangue, de modo que o não cumprimento do acordo leva ao desligamento do infringente e sua execução sumária.

John Wick é obrigado a cumprir uma promissória no começo do segundo filme, quando o líder da máfia de Camorra, exige que sua irmã Gianna seja assassinada, uma vez que ajudou nosso protagonista no passado a cumprir uma missão impossível, que garantiria a aposentadoria e uma vida tranquila ao lado de sua falecida esposa Helen.

OS HOTÉIS CONTINENTAL

Um dos principais cenários desse mundo são as cadeias de hotéis luxuosos espalhados pelo globo, chamados de Hotel Continental. Sua função é servir de território neutro, um local onde prazeres são desfrutados, ou como um bom ponto de descanso, caso você esteja apenas de passagem. Sua inspiração está na mitologia grega, onde existem os Campos Elísios, um local em que os mortos descansam numa espécie de paraíso, muito semelhante ao descrito nas religiões judaico-cristãs-mulçumanas.

A principal regra do Hotel diz que "não podem haver conflitos no Continental", sob pena de desligamento imediato e execução sumária. O Continental fornece todos os tipos de serviços solicitados por um membro da sociedade; o que ele não tiver, ele busca para o solicitante. São hotéis de alto luxo e sofisticação e apenas membros da sociedade podem se hospedar neles (pois tudo ali é pago com as Moedas de Ouro).

Caso seus jogadores paguem para entrar no Hotel Continental, façam com que recupere todos os PVs e PMs gastos, forneça equipamentos, itens e caso eles tenham acesso às Vantagens como Mentor, Patrono ou Riqueza, negocie o acesso a Armas Mágicas, Pergaminhos, Implementos, etc. Lembrando que os inimigos também podem descansar no mesmo local e esperá-los no hall de entrada.

A ALTA CÚPULA E OS JUÍZES

Os regentes dessa sociedade formam um parlamento que decide o que é permitido, razoável ou proibido para seus membros. Esse parlamento é formado por representantes das famílias mais antigas de Assassinos do mundo. Quando alguma regra é quebrada ou quando eles decidem que alguém deve ser promovido ou punido, eles enviam um Juiz, alguém com autoridade para recrutar, cassar e caçar quem ele quiser (mas também ele deve satisfações à Cúpula). O Juiz pode trocar o regente de qualquer Continental e pode ordenar um assassinato dentro dele, se achar necessário. A Alta Cúpula controla e define os pesos e medidas das Moedas de Ouro, sendo somente eles a encomendarem e aprovarem sua confecção. Nem é necessário dizer que ferir um Juiz é punível com desligamento e execução.

A CENTRAL DE CONTAS

O controle e a disseminação de registros, informações e contratos de serviços é feito por uma central telefônica de porte mundial, chamada Central de Contas. Ali todos são catalogados e identificados por números e a divulgação oficial de qualquer informação aos membros da sociedade é feita pelas gentis senhoras da Central de Contas.

Caso seja necessário, um jogador pode ser excomungado e seu nome aparecerá na Central de Contas. Trate ele com os mesmos efeitos das Desvantagem Má Fama e Procurado. Se for interessante, um personagem jogador pode começar com essas premissas como background, mas terá uma vida muito curta na mesa.

O ANCIÃO DO DESERTO

No Marrocos, muito distante deserto adentro, onde se chega orientado pela constelação do caçador (Órion), vive o Ancião, um descendente de Hassan-i Sabbah, o primeiro da sociedade. Ele está acima da Alta Cúpula, podendo revogar qualquer das suas decisões. Ele costuma ser muito discreto e reservado e mantém as tradições na sociedade. Vão a ele os que desejam uma morte rápida, para deixarem a sociedade, ou o perdão de uma condenação pela Cúpula; neste segundo caso, ele costuma exigir provas de redenção (um sacrifício pessoal, como amputar o próprio dedo anular) e uma expiação (uma missão difícil ou importante). Ele habita em tendas impossíveis de rastrear, como seus antepassados.

CRIANDO PERSONAGENS ASSASSINOS EM 3D&T ALPHA

Para você que caminhou até aqui e possui a persistência dos maiores entre os Hashshashins, você daria orgulho ao Ancião e a Cúpula te cobriria de Ouro e títulos, mas, não tão rápido… tudo isso pode simplesmente acabar sem motivos, bastando um vacilo seu apenas! Por isso, cuidado!

Um Assassino é, via de regra, um Atacante (Papel de Combate), preferindo ser discreto e atacar de longe (valores bons em H e PdF); uma boa arma (Equipamento) ajuda bastante; sobre Perícias, as Especializações Furtividade, Condução, Pilotagem, Arrombamento, Escalar, Lábia, Intimidação, Sedução, Tortura, Rastreio, Corrida, Salto, Natação e Disfarce são importantes (Armadilhas talvez, mais para evitar que para armar); a Perícia Combate é interessante, pois os Assassinos são lutadores formidáveis; Sentidos Especiais podem ajudar muito; Técnicas de Luta são bastante interessantes também; nem perca tempo com Magia, Armas Mágicas e Misticismo: isso não existe aqui!

Kits indicados para Assassinos (mais pelo "set" que pelo nome): Assassino (Manual do Aventureiro Alpha); Mestre de Armas, Ninja Moderno e Operativo Infiltrado (Torneio das Sombras); Ás, Espião Elegante, Femme Fatale, Mafioso, Médico (para remendar toda essa gente ferida), Membro de Gangue, Sniper e Traceur (Mega City Contra-Ataca).

NPCS MAIS IMPORTANTES:

Nos três primeiros filmes, somos apresentados a alguns personagens importantes e que farão parte da maioria das mesas deste cenário. Podemos destacar alguns:

O REI BOWERY: Rei Bowery é o chefe do abrigo The Soup Kitchen, uma fachada para sua rede de inteligência do submundo, que utiliza mendigos, pombos e sem-tetos para informar a Alta Cúpula quando solicitado. Rei Bowery é uma pessoa misteriosa, com seu nome real desconhecido. Ele passa a maior parte de seus dias no telhado do albergue, cuidando de seus pássaros.

WINSTON: Winston Scott é o proprietário do New York Continental Hotel. Nenhum negócio pode ser conduzido em terrenos neutros sem incorrer em penalidades terríveis, que muitas vezes são orientadas e supervisionadas por ele. Embora seja amigo de John Wick, ele ainda é um membro da Alta Cúpula, e faz o que é determinado para aqueles que violam suas leis.

JOHN WICK (BABA-YAGA) [21N]

F1 H3 R3 A1 PDF3
21 PVS 15 PMS

KIT: Assassino [Golpe de Misericórdia] e Mestre de Armas [Arma Favorita (corte/faca e perfuração/pistola)]

VANTAGENS: Técnica de Luta x3 [Contra-Golpe, Derrubar, Golpe de Judô, Imobilização, Tiro à Queima Roupa, Torção] (3), Crime (2), [Manobra de Combate Tiro Múltiplo (de Combate) + Pilotagem (de Esportes) + Senso de Perigo (de Sentidos Especiais)] (1), Genialidade (1), Vigoroso (1), Riqueza (2), Adaptador (1)

DESVANTAGENS: Procurado (-2)* (para fins de atender o kit Assassino, esta Desvantagem cobre com folga a Má Fama)

JOHN WICK: nascido como Jardani Jovonovich, é um assassino lendário que trabalhou para a máfia Tarasov até a sua aposentadoria. Ele se retirou desse mundo para viver com sua esposa Helen, que mais tarde faleceu por uma doença não identificada. Depois que o filho de Viggo Tarasov assassinou a única lembrança de sua amada, um cachorro chamado Daisy, e teve seu carro roubado, decidiu retornar ao mundo dos assassinos por vingança.

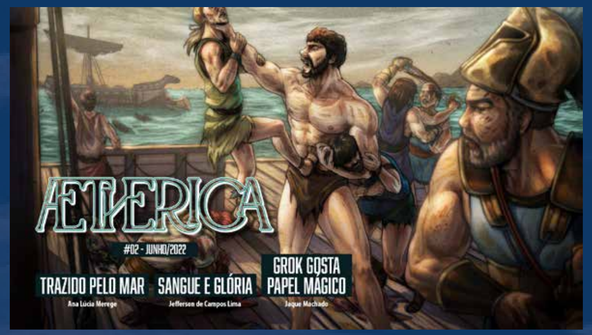
VITOR SOUZA

ÆTHERICA

REVISTA DIGITAL DE CONTOS E RPG

A cada trimestre, três contos exclusivos, material de RPG para sistemas diversos, e mais!

BAIXE A EDIÇAO ZERO GRATUITAMENTE



THESKYANDTHESEA.COM